POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nº 247 • 3,50€

Nintendo®



¡JUEGA CON TUS AMIGOS EN 3DS!

LUIGI'S MANSION 2
MARIO TENNIS OPEN
MARIO KART
STARFOX
STREET FIGHTER

TODOS LOS ESTRENOS

Fire Emblem
Lego City 3DS
Injustice
Harmoknight
Toki Tori 2
Code of Princess



REGALO PÓSTER DOBLE
Pokémon + Mapa Castlevania: Alucard

POKÉMON MUNDO MISTERIOSO PORTALES AL INFINITO

Hazte explorador Pokémon

8 424094 810024 00247
Canarias 3,65 €



Terror en Wii U
RESIDENT EVIL REVELATIONS

¡Ponte a 300 km/h!
NEED FOR SPEED MOST WANTED U



Visita guiada
LEGO CITY UNDERCOVER

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 247



Juan Carlos García

Bienvenidos

El mes que sale a la venta Fire Emblem, se cuela un nuevo Pokémon. Todo cuenta, así que yo encantado. Fire Emblem para los amantes del juego serio, las grandes sagas, los momentos intensos; Pokémon para alegrar tu aventura, para experimentar con tu 3DS, para compartir. De eso va uno de los reportajes más interesantes de este número: los mejores multijugador 'download play' de 3DS, para disfrutar en compañía con una sola tarjeta, liderados por el gran Luigi's Mansion 2. Y no termina nuestra pasión por Castlevania. Además del mapa de Alucard, regalo exclusivo, hemos revivido los momentos más intensos del juego. Después, para relajarnos, partidita a Toki Tori 2 y Harmoknight.



página **20** Reportaje Pokémon Mundo Misterioso. Descubre un nuevo universo de mazmorras infinitas y simpáticos Pokémon.



página **32** Reportaje Luigi's Mansion 2 y todos los grandes juegos que permiten multijugador con un solo cartucho en 3DS.

¡REGALO EXCLUSIVO!
Super Posters

Pokémon Mundo Misterioso
Portales al Infinito

Castlevania LoS Mirror of Fate
Mapa de Alucard





El equipo de la Revista Oficial



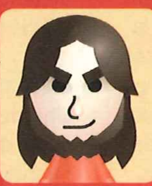
Gustavo Acero
Luigi's Mansion 2 me quita el sueño, pero he aprendido a limpiar mi cuarto.



Roberto J.R. Anderson
Fire Emblem me tiene absorbido este mes.



Borja Abadie
Engañado en Virtue's Reward, soy más crédulo que Iker Jimenez.



Samuel González
Retro City Rampage y LA_MULANA le han dado vida a mi Wii.

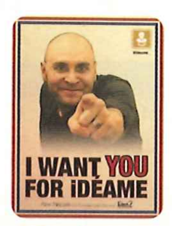


Laura Gómez
Desde que he jugado a Toki Tori 2, no he vuelto a comer pollo.

Eventos

Los juegos de iDÉAME 2013

Videojuegos de autor, mensaje de la 5ª edición de este evento



+info

La 5ª edición se celebró el 13 y 14 de abril en la escuela de cine de Madrid. Los chicos de Gaijin Games protagonizaron estos carteles de reclamo.

Es más fácil que nunca hacer un videojuego?, ¿cómo entonces vas a conseguir diferenciarte del resto? ¿Cómo te enfrentas a un papel en blanco: desde la razón o la imaginación? ¿Cuáles son los nuevos modos de financiación para desarrollar juegos? Bajo la bombilla de iDÉAME V volvieron a encontrarse **talentos del videojuego** internacional para discutir y opinar sobre todo esto, y poner sobre la mesa el **valor de las ideas**. El cartel de la nueva edición demandaba eso, ideas: si tienes una idea, tienes un empleo. Así que el cartel original fue "recompuesto" por los chicos de Tomorrow Corporation, autores de Little Inferno, multiplicando la creatividad del mensaje. Ellos no pudieron acudir al evento pero la lista de creadores, incipientes y consagrados, compensó su ausencia. Y lo mejor es que muchos llegaron con sus juegos "al hombro".

Fináncíame con imaginación

Uno de los más esperados, **Project Cars**, llegó de manos del director creativo de Slightly Mad Studios, Andy Tudor. Project Cars está saliendo adelante gracias al apoyo de su amplia comunidad de jugadores. Un método de financiación diferente al



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 14 **Animal Crossing**
Vale, ya era hora de resumir las 15 cosas que debes saber sobre el juego de moda en 3DS



pág 16 **Primer contacto**
Wii U va a recibir una obra maestra de la ciencia-ficción. ¿Quieres ser un ciborg?



pág 12 **Disney Infinity**
Se habla, y mucho, del juego que planta cara a Skylanders. Habrá que estar atentos.

Project Cars luce una pinta fantástica gracias al equipo de diseño y a la comunidad de jugadores que lo mantiene vivo.



Oliver&Spike es una mezcla de Uncharted, Zelda y Rachet&Clank, al menos así lo definen sus creadores, el equipo noruego de desarrollo RockPocketGames.

Pleno de juegos

iDÉAME ha sido el escenario ideal para mostrar hasta 24 juegos, 16 de Wii U y 8 de 3DS, con sonoras novedades como Runner 2, Project Cars, Zombie Panic...



Bit.Trip Runner 2 ya está disponible en la eShop de Wii desde el 11 de abril. No podrás estar sin él.

Tomorrow Corporation son los autores del juego Little Inferno, y del cartel alternativo de iDÉAME

utilizado por Carlos García y su equipo de Anima Project Studio, centrados ahora en **Anima Beyond Fantasy** para Wii U gracias al crowdfunding de Kickstarter.

Dinero no puede faltar, pero también se necesita imaginación. En la mesa redonda de Clement Scott -Broken Rules- y Julio Moruno -Enjoy Up-, las ideas fueron el tema de debate. Scott es el artista visual que ha dado vida a **Chasing Aurora**, y Julio es codirector de uno de los estudios más innovadores de nuestro país, empeñados en ofrecer nuevas sensaciones con títulos como Football-Up, La Mulana o Unepic, este último una de las sensaciones de PC que van a traer a la eShop de Wii U. Su autor, Francisco Téllez, lo define como una mezcla de plataformas, rol y cachondeo.

¡Diferénciate!

Pero volvamos a la pregunta del millón: si hacer videojuegos es más fácil que nunca gracias a las nuevas herramientas [HTML5, javascript, Unity...] lo suyo es aprender a diferenciarte del resto, ¿no? Claro que esto no es tan nuevo. Ya en la edición 2012 de, donde se presentaron títulos como Retro City Rampage, Mutant Mudds o VVVVVV, la diferenciación se convirtió en un arte. Pero los nuevos ➲

Rebajas indie en la eShop

Pásate ya por la eShop, que están celebrando iDÉAME con descuentos



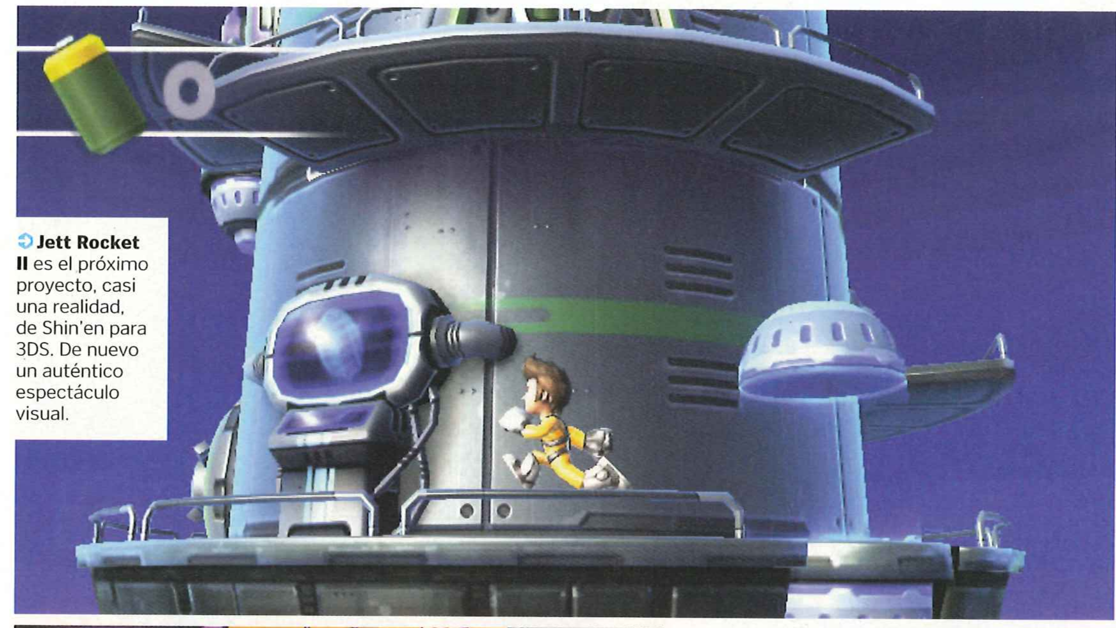
Wii U

Trine 2: Director's Cut:
8,49€ (antes, 16,99€) hasta el 30 de abril
The Cave:
8,99€ (antes 12,99€) hasta el 25 de abril
Toki Tori 2:
13,49€ (antes 14,99€) hasta el 25 de abril
Little Inferno:
4,99€ (antes 9,99€) hasta el 25 de abril
Mighty Switch Force Hyper Drive Edition:
7,49€ (antes 9,99€) hasta el 25 de abril
Nano Assault Neo:
6,99€ (antes 9,99€) hasta el 25 de abril
Puddle:
6,99€ (antes 9,99€) hasta el 2 de mayo

3DS

Mutant Mudds:
5,99€ (antes 8,99€) hasta el 25 de abril
Mighty Switch Force!:
4,49€ (antes 5,99€) hasta el 25 de abril
Art of Balance TOUCH!:
4,99€ (antes 6,99€) hasta el 25 de abril
Fun! Fun! Minigolf TOUCH!:
3,49€ (4,99€) hasta el 25 de abril
Gunman Clive:
1,49€ (antes 1,99€) hasta el 25 de abril
Dress To Play: Cute Witches!:
1,99€ (antes 3,99€) hasta el 25 de abril





Jett Rocket II es el próximo proyecto, casi una realidad, de Shin'en para 3DS. De nuevo un auténtico espectáculo visual.



Cloudberry Kingdom es la "loca" creación de un fanático de las matemáticas, llamado Jordan Fisher, y se nota en su nivel de dificultad que viviremos, o sufriremos, en Wii U.

creadores le han dado otra vuelta de tuerca. Y pronto lo comprobaremos en juegos como **Oliver&Spike: Dimension Jumpers**, de RockPocketGames, al que definen como una mezcla de Uncharted, Zelda y Ratchet&Klank. Cada mundo tiene al menos tres dimensiones paralelas para explorar, y cada dimensión su historia, desafío, fauna y ¡leyes físicas!

BIT.TRIP Presents Runner 2 es otra de las estrellas. Los siempre innovadores Alex Neuse y Mike Roush, de Gaijin Games, se han encargado de enseñarlo a bombo y platillo: sí, es tan adictivo y brillante como parece. Y desde el día 11 está disponible en la eShop de Wii U.

Otros títulos que debéis anotar en vuestras agendas: **Cloudberry Kingdom** se presenta como una experiencia desafiante para Wii U; creado por Jordan Fisher en Pwnee Studios, cada partida modifica la dificultad de forma exponencial a través de algoritmos matemáticos. **Los Delirios de Von Sottendorf** es un "debe" en la cuenta de Delirium Studios. Los bilbaínos lo anticiparon en 2012 y ahora vuelven a la carga con nuevos materiales de su proyecto de 3DS: cada sala de cada nivel aprovechará la disposición cúbica de los escenarios para retarnos una vez tras otra. **Jet Rocket II** es una nueva apuesta de Shin'en para la eshop de 3DS. Y como en Nano Assault, su "directriz" es destacar entre la multitud, por ejemplo con efectos visuales sorprendentes. La marca "España" arrasa esta edición con la presencia de siete estudios. Empezando por **Mercury Steam**, con Castlevania, y siguiendo por **Akaoni** (Zombie Panic in Wonderland Plus 3D), **Delirum** (Los Delirios), **Abylight** (Carps&Dragons), **Shanblue** (Vampire Crystals) y los ya comentados **EnjoyUp** (Unepic) y **Anima Project Studio** (Anima Gate of Memories).

Un nombre para terminar este avance: **Pier Solar HD,** RPG diseñado para la consola Mega Drive por Watermelon, que vio la luz en ¡2010! y que tras su crowdfunding tendrá una versión HD para Wii U. Lo celebramos. Ojalá tengan éxito.





Pier Solar saldrá en Wii U gracias al ingenio de Watermelon. A la derecha, **the 90's arcade racer**, de Nicalis para Wii U.

Quién es quién

Un repaso a los nombres y rostros que pasaron por iDÉAME



1. Dan Adelman, Nintendo América
Jefe de evaluación de producto y planificación de ventas y estrategia en Nintendo América. Supervisa el equipo de evaluación interna que proporciona información sobre los equipos en desarrollo.

2. Martin Sauter, Shin'en
Artista y desarrollador de videojuegos con más de 20 años de experiencia, es responsable del aspecto visual de los juegos de Shin'en.



3. J. M. Iñiguez, Akaoni
Director y fundador de Akaoni Studio, donde diseña y dirige cada proyecto. Estudió creación, programación y producción de videojuegos en el Hall Collage of Technology de Nagoya, Japón, donde se trasladó con 18 años.



4. Arturo Monedero, Delirium
Director creativo de Delirium Studios, compañía bilbaína galardonada con el premio al Mejor proyecto empresarial 2011. Desarrollan para smartphones y tablets y trabajan en el juego Los delirios para 3DS.



5. Tulio Gonsalvez, Watermelon
Fundó Watermelon en 2009 con la idea de ofrecer lo mejor en entretenimiento de la vieja escuela en videojuegos. En 2010 lanzan Pier Solar para la consola MegaDrive en más de 50 países.



6. Andy Tudor, Slightly Mad
Director creativo de Project Cars, ha trabajado en sagas tan importantes como Need for Speed y Test Drive Racing, así como en adaptaciones de programas de televisión: The Walking Dead y 24.



7. Natascha Roosli, RockPocketGames
Unida a la industria del videojuego desde hace más de 10 años, gestionando juegos en red o en desarrollo de contenidos y construcción de mundos. En RockPocketGames asume varios roles: desarrollo de negocio, relaciones públicas, marketing, diseño, contenidos, pruebas...



Agenda Nintendo

De 19 de abril a 31 de mayo, cosas que no tienes que perderte pase lo que pase



3DS Lego City Undercover: The Chase Begins

Compañía Warner/TT Games Género Aventura

Precuela de la exitosa aventura de Chase en Wii U, no le va a la zaga ni en cantidad: más de 50 vehículos para usar, una superciudad para explorar, delincuentes por atrapar y hasta 70 minifiguras por desbloquear; ni en calidad: excepcional aspecto gráfico, uso innovador de la 3DS (activa el escáner en la pantalla táctil y usar el control por movimientos para buscar pistas); ni en diversión: con streetpass coleccionas objetos con otros jugadores.



3DS DKC Returns 3D

Compañía Nintendo Género Plataformas

¿Te acuerdas del juegazo de Donkey para Wii? Pues en nada lo tienes para 3DS. Con Donkey y Diddy saltando, corriendo y rodando por el suelo, con la misión de proteger los plátanos de la isla, y con nuevo contenido creado especialmente para 3DS.



3DS XL Edición Fire Emblem

Compañía Nintendo Consola 3DS XL

El juego que marca un nuevo inicio en la aclamada saga de rol estratégico, se trae bajo el brazo esta XL en edición limitada. La carcasa es azul y está decorada elegantemente con el emblema de la serie. Además, viene con el juego preinstalado en memoria, lo que significa que podrás llevártelo a cualquier parte sin depender de la tarjeta de juego. ¿Es o no el mejor regalo para los fans de la serie?



3DS Pokémon Mundo Misterioso

Compañía Nintendo Género RPG

La saga llegará a Pokémon con una esperadísima aventura de la saga principal, X e Y, pero antes te invita a recorrer innumerables mazmorras convertido en Pokémon en esta nueva entrega de Mundo Misterioso: Portales al infinito. La cámara de tu 3DS será uno de los puntos clave del juego. Como lo oyes, te "mostrará" portales "reales" que puedes "tomar" con la cámara para acceder al juego.



¡Llegan los Bumpeez!

Bumpeez es la última moda en juguetes de bolsillo. Estas monedas constan de una ficha circular que va dentro de un aro de silicona extraíble. Haz que reboten contra el suelo, la pared... y gana puntos según los trucos o las normas de juego (www.bumpeez.com). Se pueden coleccionar: hay 10 colores diferentes y 100 personajes.

¿QUIERES UNO?
Tenemos 30. Escríbenos a revistaoficialnintendo@axelspringer.es y dinos por qué te gustan



Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir empezando a reservar.



Project X Zone

3DS. Verano. Namco/Sega/Capcom.

Es buena noticia que el sol caliente ya con fuerza, eso significa que queda menos para la llegada de este 'crossover' en el que controlaremos a 60 personajes de 27 franquicias históricas. Detrás, nombres como Sega, Monolith, Capcom... delante, estrellas de Tekken, Shining Force, Megaman... y entre ambas un RPG con los combates más fieros del planeta, que solo podrás vivir en tu 3DS. Remata la "oferta" una trama que promete darle aun más vida a todo esto.

Pokémon X Pokémon Y

3DS. Octubre. Nintendo.

Cada nuevo dato que sale a la luz nos pone los dientes aun más largos. ¿Es que nunca va a llegar octubre? Calma. Que así podemos disfrutar de "revelaciones" cada vez más sorprendentes. La última es la de un Pokémon extrañamente parecido al legendario Mewtwo, del que se sospecha que tiene conexión con él.

Animal Crossing New Leaf

3DS. 14 junio. Nintendo.

Sin objetivo, sin trama, sin final, simplemente dedicándose a disfrutar de la vida. En la línea de otras entregas, el desafío sin embargo es acumular experiencias: eres alcalde, así que crea proyectos municipales, edificios, muebles... inormas! Compra ropa, renueva tu hogar, o vive junto a otras tres personas en el mismo pueblo.



LEGO Marvel Super Heroes

Wii U. Otoño. Warner

Por fin salen a la luz las primeras imágenes de este cóctel de Lego y Marvel con Hulk, Spider-Man, Wolverine...



Etrian Odissey: Legends of Titan

3DS. Verano. Namco Bandai

Más de 30 horas de RPG-acción en primera persona y mazmorras 3D. Tu misión: llegar al Yggdrasil y descubrir sus secretos.



LEGO Legends of Chima

3DS. Verano. Warner

El universo de fantasía de Legends of Chima es el protagonista estelar de un nuevo Lego que cae en las manos de los TT Games.



Disney Infinity

Wii U. Verano. Disney.

Cars, Piratas del Caribe y Monsters University son los primeros escenarios del nuevo combo juguetes + juego que quiere plantar cara a Skylanders.



Flipnote Studio 3D

3DS. Verano. Nintendo

Llega como descarga gratuita a 3DS para convertir la consola en un asombroso estudio de animación. Y después compartas tus creaciones online.



Pikmin 3

Wii U. Sin fecha. Nintendo.

No termina de confirmarse su fecha, pero sí llegan novedades: al final de cada nivel puedes repetirlo para ver tu actuación y pensar en nuevas estrategias.



Batman Arkham Origins

Wii U. Octubre. Warner

Precuela de Arkham Asylum y City, con un joven Batman en los momentos más críticos de su lucha contra el crimen.



Deus Ex Human Revolution

Wii U. Sin fecha. Square Enix.

El 'port' del juego de Square en el que trabaja Straight Right -Mass Effect 3- promete redescubrir las posibilidades de Wii U.



Nuestra selección

Los mejores Skylan

¿Te gustaría saber los Skylanders favoritos de la redacción? ¿Y los que triunfan entre los lect

Chop Chop
Nos encanta este habilidoso e incansable guerrero, híbrido entre Tecnología, Magia y No Muertos. Su grito de guerra: ¡te haré picadillo!

Swarm
Príncipe de una misteriosa raza de insectos guerreros, se atrevió a salir del panal gigante en que vivían al mundo exterior. Así que mucho ojo con él, porque puede reducir a sus enemigos con los aguijones de sus brazos.

Lightcore Hex
Muchos creen que esta poderosa hechicera utiliza su magia con fines malignos, pero Eon confía en ella y la considera una de las aliadas más valiosas.

Sprocket
Construye y repara cualquier cosa. No le importa la riqueza ni las cosas bonitas. Sprocket es una guerrera única, capaz de desarmarte con su llave inglesa.

Los favoritos de los lectores

¡Cómo mola vuestra colección de Skylanders! Muchas gracias a todos por habernos enviado tantas fotos, y por habernos explicado el porqué de vuestra elección. En el próximo número habrá más.



Alejandro Hernández
"Me encantan todos mis Skylanders porque son geniales. Uno de mis favoritos es Eye-Brawl porque me encanta su gran ojo. Y Thumpback me gusta por su boca y su ancla gigantesca"



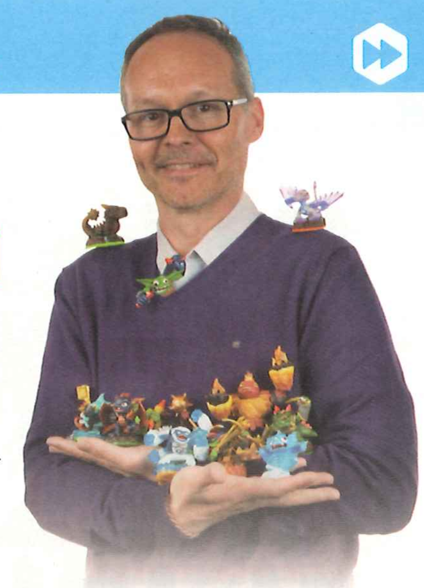
Alvar Newman Anguita
"¡Hola! De Bouncer me gustan sus pistolas y rayos láser por sus ojos; de Prism Break, sus minerales y los rayos verdes de sus manos. De Fright Rider, me gustan el pájaro en el que va montado y su lanza"



Álvaro Fernández
"De mis 25 Skylanders, elegiría a Chop-Chop, porque es valiente y no le teme a nada, siempre está dispuesto a ayudar a su maestro del portal, aunque para ello tenga que plantar cara a la muerte..."



Aina María Crespi Guimera
"Mi Skylander favorito entre todos es Hot Dog. Es mi favorito porque me gustan mucho los perros y por eso me pareció muy mono. Vamos, que aunque no sirviera ni de adorno lo tendría igual"



ders

TENER TODA LA COLECCIÓN ERA EL SUEÑO DEL DIRECTOR DE LA REVISTA NINTENDO... LLEVA CAMINO DE CUMPLIRLO

ores de la revista?

Lightcore Prism Break

Cien años sepultado transformaron sus brazos de roca en gemas que disparan rayos de energía. Su eslogan es: ¡el rayo es supremo!

Thumpback

Se embarcó como pirata en el barco más temido de Skylands, pero su auténtica pasión era pescar. El tiempo le ha reconvertido en un skylander al que todos temen por su manejo del ancla y su golpazo de barriga.

Stump Smash

Cuando este árbol mágico despertó de su plácido sueño, descubrió que unos trols habían talado su bosque y a él. Le quedaban unos fuertes mazos que usó para destrozar las máquinas talatroncos.



Stealth Elf

Silenciosa y mortal, se convirtió en Skylander para descubrir el misterio de sus orígenes. El punto fuerte de sus estadísticas de poder es la velocidad, pero a nosotros nos encantan sus habilidades ninja.







Lydia Braña Albuerne
"Me gusta el juego de los Skylanders desde que salió. De los gigantes, solo me falta Ninjini, que espero que salga pronto y del resto, pues lo cierto es que ya me quedan menos por comprar"



Luis Miguel Allende Monje
"Mi Skylander favorito es Flashwing, es el más poderoso que tengo y me gusta mucho jugar con él. Fue un regalo de cumpleaños junto a una batería para el portal del poder (si no la tenéis, la recomiendo)"



Miguel Español
"Mi Skylander favorito es Tree Rex, y lo es porque pega porrazos con sus puños -como yo-, y además con todas las mejoras que le han metido es totalmente genial"



Miguel Montero Caro
"Me gusta mucho Pop Fizz porque los ataques que tiene son bestiales, sobre todo la forma bestia (que ya la tengo totalmente mejorada). La primera vez que jugué con él, me quedé impresionado"



Sebastiá Crespí
"Mi Skylander favorito es Hex "Series 2", me impresionó mucho en el primer videojuego en sus ataques y estadísticas. Me gusta su aspecto y su "Wow Pow" (el ataque más poderoso que tengo)"

Se habla de...





Wii - Wii U - 3DS

DISNEY INFINITY

Lo nuevo de Disney aspira a convertirse en el fenómeno del año...

Si Skylanders arrasa a su paso, Disney infinity se acerca como un huracán. La combinación juguete+juego se ha comprobado que funciona, y si le añades "Factoría Disney", qué te vamos a contar. Los sets de juego serán los de sus películas y las de Pixar; las figuras, los personajes de 'Piratas del Caribe', 'Increíbles' o 'Monsters University'. En cada set de juego podrás crear tu propia experiencia, que estará llena de desafíos, puzles y nuevos objetos por conseguir. Y atención: el modo "toy box" permitirá 'cruzar' todos los sets, personajes y objetos, para construir una aventura a nuestro antojo.

Recapitulemos lo que sabemos. Este verano se lanzará un 'starter pack' compuesto de: el juego, la base, tres figuras (Mr. Increíble, Jack Sparrow y Scully), tres sets de juego (los escenarios de las películas), el primer disco de poder y códigos web exclusivos para desbloquear contenidos online. El pack de arranque no estará solo. Al mismo tiempo saldrá el set de Cars, con Rayo McQueen, Francesco, Holley y Mate. Y además habrá nuevas figuras para los primeros sets, que se venderán por separado. En números: 17 figuras para empezar, con 3 sets de juego y 20 discos de poder para 'mejorar' entornos, gadgets y más.

LOS TRES PRIMEROS SETS DE JUEGO ESTARÁN BASADOS EN 'LOS INCREÍBLES', 'PIRATAS DEL CARIBE' Y 'MONSTERS UNIVERSITY', CON TRES PROPUESTAS DIFERENTES DE ACCIÓN



4 detalles



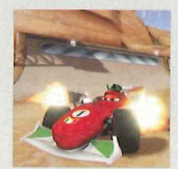
Para empezar Habrá 17 figuras, tres sets de juego y 20 discos de poder. El 'starter' tendrá: 3 figuras y el disco de juego con tres sets. Las primeras figuras serán las de Mr Increíble, Jack Sparrow y Scully.



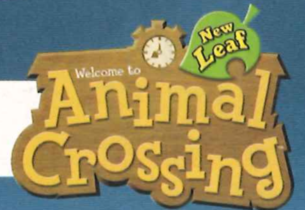
Los extras Se venderán figuras por separado. Algunas que ya sabemos son Barbosa, Davy Jones, Mike, Ms Increíble, Violeta, Mirage, Síndrome...



Más de Disney... El desembarco Disney continuará con Disney Magic Castle: My happy life para 3DS. Será una colaboración con Namco Bandai que llega el 11 de julio a Japón. Estará basado en los personajes más populares de la casa y tendrá un estilo infantil.



Toy Box Es la zona de juego en la que puedes fabricarte nuevas experiencias a tu medida. En ella puedes ir almacenando nuevos personajes, objetos y vehículos que consigas durante el juego, mezclarlos, agitarlos y crearte tu propio juego, con los Cars en el mundo de los Piratas, por ejemplo.



Comunidad



15 COSAS QUE DEBES CONOCER DE Animal Crossing

A poco menos de un mes de su llegada a España, era necesario que diéramos un buen repaso a todo lo que nos espera en este excitante juego que revolucionará la 3DS.

1 ERES EL ALCALDE

La gran novedad es que esta vez seremos el alcalde del pueblo -aunque sea por una confusión de tu secretaria, Canela-, y eso abre nuevas vías de jugabilidad y un mundo de decisiones. A tu cargo estará el alumbrado de la ciudad o establecer el horario de apertura de las tiendas. ¿Esta fuente debería ir aquí o allí? ¡Incluso tendrás una secretaria que anote tus mandatos! Precaución: podrías embriagarte de poder.



2 UN MUNDO PROFUNDO

El efecto 3D estereoscópico de New Leaf le da al mundo del juego una sensación de profundidad muy real. De hecho, la traducción literal del título japonés sería: "Salta a la vista". ¡Y tanto! El nivel de detalle cada vez está mas afinado en esta saga.



3 QUÉ TAREAS MÁS DIVERTIDAS

Nuestra primera casa será una tienda de campaña. ¿Quedamos para pescar? No puedo, tengo que recolectar zanahorias. Las tareas de New Leaf son adictivas: conseguir todo el mobiliario de cierta habitación, pagar la hipoteca, hacer amigos... Vivir una vida virtual desde cero sin competir, sin objetivos, sin trama... para que disfrutes como mejor te parezca.



4 LA HERENCIA WILD WORLD

El aspecto cilíndrico del mundo de New Leaf se estrenaba con Wild World, el juego de Nintendo DS, y ahora llega mejorado y con nuevas animaciones.

5 PERO CON NOVEDADES

Nuevos tipos de plantas, suelos, animales, cuadros, minerales... Atrás quedaron los espacios desiertos de 'Let's go to the city', el anterior título de Wii. Ahora nuestros escenarios están muy bien poblados y tenemos una nueva categoría de coleccionables, los crustáceos. ¿Te animas a un chapuzón? En esta entrega tienes que nadar, bucear, incluso te toparás con medusas.



6 UNA ISLA MULTIJUGADOR

New Leaf tendrá una isla especial para que disfrutemos de algunos minijuegos con amigos mediante nuestra conexión. A ella llegarás en el bote del Capitán, y cuando la explores encontrarás frutas tropica-



les, insectos y peces. Esto recuerda mucho a la película de La Vida de Pi, ¿verdad? El caso es que no podrás dejar de participar en los minijuegos: las medallas que consigas podrás intercambiarlas por souvenirs.

7 ¿NECESITAS VACACIONES?

Vacaciones, por favor. Nuestro pobre alcalde también necesitará descanso, y para eso estará nuestro calendario, que se encargará de marcar los días festivos y los acontecimientos que hay que celebrar. Qué dura es la vida del alcalde.



8 FUNCIONES STREETPASS

Las funciones de Streetpass serán muy importantes para conseguir nuevos objetos de decoración o mobiliario. Además, como ya veíamos en Animal Crossing de Nintendo DS, podemos visitar los pueblos de nuestros amigos mediante una conexión a Internet. Incluso podremos visitar el pueblo oficial de Nintendo a través de la Casa de los Sueños. Allí también podrás ver los pueblos enteros de otras personas mientras estás durmiendo. ¡Simplemente alucinante!



9 CHAT DE VOZ

Si nos conectamos con cuatro personajes, nuestro personaje puede utilizar un megáfono para iniciar un chat de voz a través de la consola.



10 APRENDER EMOCIONES

Podremos aprender emociones, como siempre, pero esta vez no hará falta que borremos algunas porque no tendremos un límite.



11 UN JUEGO SUPERVENTAS

Es hasta el momento el juego más vendido para 3DS en Japón. Tras un arranque excepcional, con 640.000 juegos vendidos en su lanzamiento el 10 de noviembre de 2012. Acaba de superar los tres millones de unidades (datos de vgchartz.com).

12 TORTIMER

Si tú eres el nuevo alcalde, ¿qué ha pasado con Tortimer? El viejo-tortuga se ha retirado de la vida pública y ha cambiado de profesión. Ahora es guía en un tour por la isla donde se desarrollarán los eventos multijugador.





13 VIVE A TU GUSTO

La cuarta entrega de la saga Animal Crossing tiene mayor personalización que ninguna. Podemos modificar la apariencia del personaje y amueblar la casa. Dentro de este apartado, además, se han incluido mejoras, como nuevos accesorios, y también podemos colgar objetos de las paredes.

14 DOWNLOAD PLAY

Hasta cuatro personas podrán convivir en el mismo pueblo con una sola tarjeta de juego (aunque no a la vez). Así podrás compartir tu experiencia con tus amigos, la familia...

15 FECHA Y HORA

El juego sale el 14 de junio tanto en versión física como en descargable desde la eShop de 3DS. ¿Habrá pack con edición limitada? No hay nada confirmado todavía...



Aquí sí que puedes ser el rey de tu casa...



Convertirte en Link... tu sueño se hará realidad.



Con gusto, tendrás una habitación así de guay.



¿Te gustan las plantas? Vive en un invernadero.



Enseña tu arte para que los demás aprendan.



Esta es la atracción: tu cara en el disfraz de Mario.



Este tren nos trae al pueblo o nos lleva de visita.



Primer Contacto

Deus Ex: Human Revolution

La mejor versión de Adam Jensen, el agente biomecánico de Industrias Sarif, está a punto de llegar a Wii U. Este Director's Cut vendrá cargado de montones de nuevos "implantes" que potenciarán aún más la diversión.

1 Acción o sigilo

Adam será una mezcla perfecta de soldado experimentado y agente encubierto. Podremos afrontar los **combates a tiro limpio** o **infiltrarnos** pasando desapercibidos. Nosotros elegiremos qué potenciar al subir de nivel, **como en un RPG**.

2 Jefes finales rediseñados

Uno de los **elementos más criticados del original** ha sido totalmente rediseñado. Podremos acabar con ellos al verdadero estilo Deus Ex, **sin disparar ni una sola bala**.













3
La edición más completa

La versión de Wii U incluirá, de serie, todos **los contenidos descargables** que aparecieron en las otras consolas (entre ellos el genial **"el eslabón perdido"**) integrados en la historia principal.

5
Conectado con los amigos

Podremos **capturar una imagen** del juego y mandarla a nuestros amigos junto a un mensaje de ayuda, por ejemplo. Incluso podremos **acceder a la guía** del juego desde el menú, si nos atascamos.

4
El gamepad "hackeador"

El control se ha adaptado completamente para **aprovechar el gamepad** de Wii U. En él podremos **ver el mapa**, completar los **minijuegos de hackeo**, o ver la mirilla del rifle de precisión.

4 detalles



El nombre del juego viene de la expresión latina 'Deus ex machina'. Se trataba de un "apaño" que hacían en el teatro griego y romano para resolver una trama con la aparición de un dios que solucionaba los problemas de los protagonistas. Un recurso de guión.



Warren Spector, creador de los dos Epic Mickey, fue el artífice de la primera entrega de la saga Deus Ex (aunque ya no interviene en esta tercera de Wii U). Recibió un premio honorífico a toda su carrera en la reciente feria GDC.



En uno de los niveles del juego podemos encontrar este guiño a los fans de Square Enix (que es la compañía editora de Deus Ex para Wii U). Se trata de un póster de una entrega ficticia de Final Fantasy XXVII. ¿Será el juego que triunfe en el año 2027?



Las influencias argumentales y estéticas de Deus Ex, según sus propios creadores, son muy variadas. Juegos como Resident Evil 4, animes como Ghost in the Shell y películas como RoboCop, Johnny Mnemonic y, sobre todo, Blade Runner, un hito cyberpunk.



Los disfraces de Chase

Lego City Undercover y los disfraces "secretos" son los grandes protagonistas. En el muro se han publicado códigos para introducir en el apartado extras y flipar con vestidos tan guays como extravagantes.



Wii U

Toda la comunidad Nintendo a tu alcance

Nint ME ZO

#RETO3DS

¡Bienvenidos al Reto3DS 2013! Primera parada, el salón del cómic de Barcelona

El fin de semana del 13 de abril se dio el pistoletazo de salida al #RETO3DS en el FICOMIC de Barcelona. Entre el sábado y el domingo se convocaron y jugaron 6 torneos: Mario Kart 7, Monster Hunter 3 Ultimate, New Super Mario BROS. 2, Luigi's Mansion 2, Kid Icarus y Pokémon Blanco 2 y Negro 2. Este #RETO3DS solo acaba de empezar. De momento lo ha hecho en Barcelona, pero va a recorrer España. Si quieres saber fechas y direcciones, puedes informarte de todos los detalles en la siguiente dirección: http://blogocio.net/reto3ds





NINTENDO 3DS XL

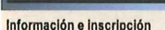


Reto 3DS Salón del Cómic de Barcelona

13 y 14 de Abril de 2013

FIRA DE BARCELONA, Palacio nº 8





Información e inscripción

Torneos Reto 3DS Salón del Cómic de Barcelona



Torneo Mario Kart 7



Torneo Monster Hunter 3 Ultimate

Ubicación



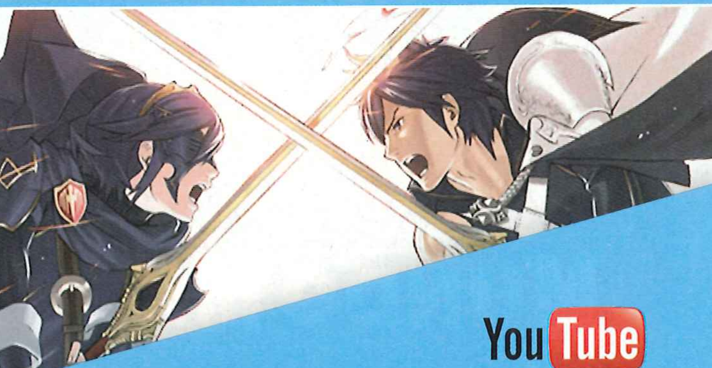








Fire Emblem y las 'quedadas' multijugador



La comunidad 3DS está que arde con Fire Emblem. Cada día se presentan nuevos personajes y vídeos tutoriales que nos enseñan aspectos del juego. Ideal para los que no conozcáis la saga. Aunque donde más 'arden' los fans es con las quedadas multijugador. Hubo una multitudinaria de MH3U en Madrid el 6 de abril donde grupos de cazadores unieron estrategias y 3DS para cazar a las bestias. Estas quedadas se convocan cada 14 días y es en este Facebook donde mejor vais a estar informados.



NintendoES

Los mejores vídeos de Lego



Los webisodios de Lego City Undercover continúan marcando la actualidad del canal de vídeos. Con este código bidi te redireccionamos al listado completo de vídeos para que disfrutes de las aventuras de Chase a lo largo de los 6 episodios.

La actualización de sistema de Wii U está al caer, y con ella una aceleración total en menús y descargas. No te pierdas el vídeo que lo deja claro: ¡actualiza ya!

Web episodios Lego City

endo DIA NE

Guías Nintendo

Luigis Mansion 2, a fondo



Luigi's Mansion ya ha sido "destripado" por el equipo de expertos de guiasnintendo.com. Tienes un walkthrough nivel por nivel, pero además te explican paso a paso cómo moverte por la Torre de los Desafíos. Puedes ver lo que hay en la cámara acorazada, y mejorarla. ¿Necesitas algo más? Pues también tienes la guía de **Epic Mickey de Wii U**, y la de **Castlevania Mirror of Fate**. En el de Mercury Steam "abusan" con la localización de todos los cofres.



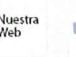
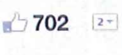










iDÉAME

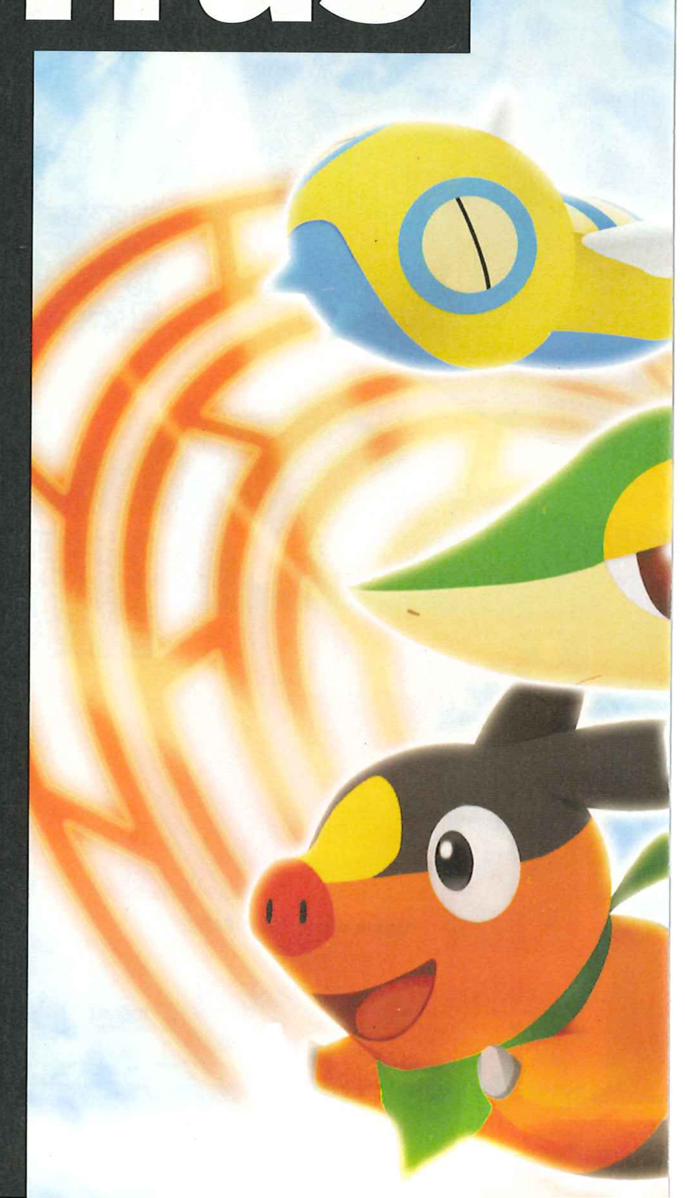
¡Lo vivimos en directo!

Facebook y Twitter han estado 'hirviendo' con toda la información sobre iDÉAME: no solo nos han avanzado lo que podríamos ver, las fotos de los protagonistas y pantallas de sus juegos, además han retransmitido en directo todas las sesiones. Por cierto, si has estado atento a su web, www.ideame.es, habrás podido participar en los foros creados por Gaijin Games, los autores de Runner 2. Sin duda una experiencia única. Como las rebajas en la eShop que propició la llegada de este evento: Trine 2 prácticamente al 50%.



De Pokémon y mazmorras

La primera gran aventura de Pokémon diseñada para 3DS llega en mayo. ¿Quieres convertirte en tu Pokémon favorito y explorar un mundo lleno de misterios?



Por fin, 2013 va a ser el año Pokémon en 3DS. Hasta la fecha, las criaturas de GameFreak se habían acercado con cierta timidez a la consola, con experimentos como RAdar Pokémon, la Pokédex 3D y el beat'em up Super Pokémon Rumble. A finales de este año nos espera el deseado (y revolucionario) Pokémon X & Y... y solo será la segunda gran aventura Pokémon del año. Porque muy prontito, el 17 de mayo, llegará a nuestra consola un nuevo título de la subsaga Mundo Misterioso que va a sorprenderte por sus muchas posibilidades.

Misterios por resolver

En Portales al Infinito, y como en todos los juegos de 'Mundo Misterioso', no aparecen humanos, porque se desarrollan en un mundo solo habitado por Pokémon. Bueno, esta afirmación no es del todo exacta. Tú, el prota, eres un humano que, atrapado por un extraño portal, apareces en el mundo de los Pokémon... ¡transformado en uno de ellos! A partir de este momento te convertirás en un aventurero que explorará los Territorios Misteriosos, es decir, mazmorras llenas de Pokémon agresivos y tentadores tesoros. Y, atención a la novedad, los mapas se generarán aleatoriamente, ¡serán distintos cada vez que entres en la mazmorra! Una novedad alucinante que no será la única: el multijugador local para 4 jugadores o la posibilidad de crear tu ciudad Pokémon le darán una profundidad inédita en los Mundo Misterioso. ¡Irresistible para cualquier pokefan!



A fondo
EL JUEGO
Descubre los detalles de la primera gran aventura de Pokémon en 3DS
LAS NOVEDADES
Paraíso Pokémon y Magnoportales
INFINITAS POSIBILIDADES
Todos los detalles del multijugador, los DLC, StreetPass...

El mundo de los Pokémon

En Portales al Infinito... ¡tú eres un Pokémon! Genial, ¿no? Además puedes elegir la especie...

Todo empieza cuando se abre un portal al mundo de los Pokémon por el que entras tú, y te conviertes inmediatamente en uno de ellos: puedes elegir entre ser **Pikachu, Tepic, Oshawott, Axew o Snivy**. Después, eliges a tu acompañante entre las mismos especies. Este amigo estará contigo durante toda la aventura explorando **los Territorios Misteriosos**, zonas en las que hay tesoros... pero también Pokémon agresivos. A lo largo de tu aventura, vas a conocer a muchos Pokémon más. Algunos, como Emolga y Dunsparce o Virizion, se unirán a tu equipo. ⬢

Virizion

Emolga

Dunsparce



➲**En tu aventura conocerás decenas** de Pokémon. Algunos se unirán a tu equipo y otros, como Quagsire, te ayudarán en muchas ocasiones.

De visita por Villa Reposo

Será la ciudad donde conocer Pokémon y comprar nuevo equipo

Al poco de comenzar el juego, llegarás a Villa Reposo y verás a dos Pokémon discutir. ¿Qué está pasando? Coincidiendo con la aparición de los Territorios Misteriosos, muchos Pokémon están irascibles. Aún así, aquí encontrarás Pokémon dispuestos a ayudarte, además de **tiendas** como el establecimiento en el que **Rampardos** abre los cofres que encuentres en las mazmorras, o el de **Cofragrigus** para cambiar los lingotes de oro que acumules por objetos o dinero para gastar en otras tiendas. ⬢



➲**Al poco de llegar a Villa Reposo** conocerás a estos dos Timburr. Son constructores que trabajan para un Gurdurr.



Así pelea un Pokémon

Las mazmorras están llenas de Pokémon salvajes. ¡Aprende a pelear para vencerlos!

Cuando te encares con un Pokémon salvaje comenzará el combate. En cada turno puedes moverte o atacar con una de **las 4 técnicas** de que dispongas (las clásicas de cada tipo de Pokémon). Y ten en cuenta que no vas tú solo: tus compañeros de equipo también atacan en su turno, y tú puedes indicarles qué ataques no quieres que usen, para que sí utilicen los que más te convengan. Además habrá **arrasadores ataques en equipo**, que acabarán con varios enemigos de una sola vez y que también subirán de nivel con el uso. ●



Cuando empiezan las batallas por turnos, el escenario se divide en casillas, y para atacar debes tener al enemigo en una casilla contigua o en diagonal. ¡Hay que posicionarse con estrategia!



El tipo de técnica que uses (agua, fuego, rayo, etc.) será muy importante, porque como siempre cada especie de Pokémon será resistente a algunas y especialmente vulnerable a otras.

Laberínticas mazmorras

Te esperan más de veinte, llenas de tesoros y sorpresas

Cada mazmorra no solo tiene sus propias características únicas, como el Pokémon que se encuentra en ellas, el tipo de terreno y el número de plantas, sino que **el mapa de cada planta cambia cada vez que entras en ellas**. ¡Se puede decir que su número es infinito! Y no te preocupes, que el **mapa de la pantalla táctil** te será de enorme utilidad para no perderte. Los objetos y los tesoros que halles en una mazmorra te servirán para avanzar y por otro lado, podrás invitar a algunos de los Pokémon a los que te enfrentes en las mazmorras **a unirse** a tu equipo. ●



Además de tesoros y Pokémon, en las mazmorras hay baldosas que pueden curarte de efectos negativos... ¡o ser una trampa!



Las mazmorras suelen tener también zonas exteriores que conectan las zonas interiores (las que se generan aleatoriamente).

El bosque Pokémon

El juego tendrá DLC, y el primero será una mazmorra de descarga gratuita

Será el **Pokébosque**, y en ella habrá muchos tesoros y oro, sí, pero también enemigos muy poderosos: si tus Pokémon aún no tienen un nivel alto, igual es mejor que no llames la atención de los Pokémon del bosque... ¡o salgas corriendo si te ven! El juego irá recibiendo regularmente **nuevos packs de mazmorras de pago**, que podrás descargarte desde el menú principal del juego o desde la Esquina DLC en Villa Reposo, siempre que tengas fondos en tu cuenta de la eShop de 3DS. El calendario de descargas aún no se ha revelado.





Tu paraíso Pokémon

¿Te apetece crear tu propia ciudad Pokémon? ¡En este juego tu sueño se hará realidad!

En Portales al Infinito irás construyendo un Paraíso Pokémon, una nueva ciudad en la que todos los Pokémon que encuentres, tu acompañante y tú podréis vivir en armonía y buen rollo. Todo comienza como **un sueño que tu acompañante** te confiesa al principio de la aventura: ha comprado unos terrenos deserticos para construirlo. La primera noche dormiréis al raso, pero tras la primera misión ya **te construirán una casa**... y será sólo el primero de las muchas construcciones que irán apareciendo. Con los materiales que vayas recolectando en las mazmorras y tus propios deseos, ¡podrás crearte un paraíso a tu medida! Aquí hay algunos de los edificios que aparecerán.



El Tablón de Misiones de Azumarill
Será la segunda construcción en el Paraíso tras la de tu casa, en este tablón de anuncios aparecerán **las misiones** que te darán acceso a nuevas mazmorras siempre que cumplas los objetivos propuestos. Pueden ser rescatar a un Pokémon o conseguir un tesoro, por ejemplo, y tú decides si las aceptas o prefieres elegir otra misión diferente.



La escuela de Técnicas de Savvy
Aquí tus Pokémon podrán olvidar **las técnicas** que no te interesen y recordar aquellas que habías descartado. Recuerda, cada Pokémon puede llevar **cuatro**.





El modo multijugador

Una novedad genial de este Mundo Misterioso será que podrás jugarlo junto a tres amigos

Hasta cuatro jugadores podrán colaborar vía juego local, explorar mazmorras y luchar **encarnando al Pokémon que elijan** de los que tengan en su equipo. Recogerás objetos y disfrutarás del juego cooperativo con tus amigos para después seguir con la aventura en **una partida para un solo jugador**. También puedes utilizar **StreetPass** para enviar valiosos objetos de reanimación con los que ayudar a otros jugadores que han sufrido una derrota cuando te los cruces por la calle. Y, aunque ya sabemos que lo harías de forma altruista, recibirás una recompensa como incentivo.



Los Magnoportales

Lo único que le faltará al juego será una alucinante opción de Realidad Aumentada. ¡Espera: que sí tendrá!

Además de recorrer las mazmorras que encontrarás en la aventura principal, en Pokémon Mundo Misterioso: Portales al Infinito puedes **descubrir los Magnoportales**, las entradas a nuevas mazmorras únicas. Y será muy fácil gracias a las cámaras exteriores de tu consola Nintendo 3DS. Solo tendrás que usarlas para **"escanear"** cualquier objeto redondo que encuentres en el mundo real: ¡se abrirá **una nueva puerta** que te dará acceso a lugares donde ningún Pokémon ha llegado antes! Qué... misterioso.







La Asamblea de Quagsire

Tu amigo **Quagsire** formará esta Asamblea en la que llevarás **una contabilidad de los aliados** que te vayas encontrando en la aventura. Aquí podrás elegir cuáles de ellos quieres que formen tu equipo en la siguiente misión, así como comprar o vender objetos. Así que te recomendamos que la visites a menudo.



La Ruleta-V de Victini

El mundo Pokémon sufre unos vientos especiales de diferentes clases. El día que sopla **un viento específico**, el poder de los Pokémon de esa clase aumenta de manera considerable. En la Ruleta de Victini podrás probar suerte y, si caemos en la casilla adecuada, elegir qué tipo de viento queremos que sople ese día.

Concurso Nintendo

Gana estos estupendos regalos

axel springer

iPad Mini



+

Suscripción digital revistas Axel Springer*

3 Tagus Tablet



+

Suscripción digital revistas Axel Springer*





2 noches en un hotel de 4 estrellas

Envía: **GANANT al 25589**

Coste SMS: 1,45 € IVA incl.



VIAJES El Corte Inglés C.I.C. MA.59

*Incluye la suscripción anual gratuita a TODAS las revistas digitales de Axel Springer España

Operador de Juego EUROJUEGO STAR S.A. Apdo. 9014 Madrid. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna P. Marketing. 902 210 230. info@eurojuego.es. Bases participación en www.eurojuegostar.es. Sólo para mayores de 18 años. Bases ante la DGOJ. Concurso válido del 12 de abril al 14 de mayo, fecha a partir de la cual se publicarán los ganadores. Juega con responsabilidad.



MOST WANTED U

a CRITERION GAME

¡¡Wii U se pone a 1.000!!

Claves

DATOS
A la venta: 21 de marzo. Precio: 54€
Jugadores: 1-2 (offline) 2-6 (online)

EXTRAS
Incluye el Pack Ultimate Speed:
5 coches + 25 desafíos + 70 hitos

CRÍTICAS
Gamerankings: 85,78%
Metacritic: 85%

Repasamos los puntos que convierten el juego de EA en el 'racing' del año. Los coches, el uso del gamepad, autolog, coleccionables...

La velocidad es una necesidad vital en el mundo de los videojuegos. El género de la conducción cuenta con numerosas sagas de éxito, pero, a lo largo de la última década, la más prolífica ha sido Need for Speed.

La franquicia de EA se ha labrado una reputación con su mix de tuning y carreras callejeras, pero la fórmula empezaba a languidecer. Por eso, la compañía canadiense decidió ceder los mandos de la máquina al estudio Criterion Games, aclamado por su buen trabajo con la saga Burnout, otro icono de la velocidad.

Tras el éxito de crítica de NFS Hot Pursuit en 2010, Criterion ha vuelto por sus fueros con Most Wanted U, un título que apuesta, sin miedo, por la velocidad y la destrucción, y cuya banda sonora es un festival de rock y electrónica gracias a la presencia de grupos tan conocidos como Muse, The Who, Green Day, The Chemical Brothers o The Prodigy.

Mejorado para Wii U

La versión de Wii U acaba de salir a la venta, y a juzgar por las reviews publicadas en todo el mundo, es la mejor creada hasta el momento. Criterion ha optimizado el apartado visual introduciendo mejoras en las texturas y la estabilidad del "frame rate"; y se han incluido novedades que no solo tienen que ver con el uso del gamepad: el DLC "Ultimate Speed Pack" está disponible de serie. Profundiza con nosotros en los puntos clave de este desarrollo en las siguientes páginas. Te pondrán a 1000.



Coches para emocionarse

46 modelos de alta gama con los que disfrutar de una conducción... sin abollones



La adrenalina de conducir un superdeportivo está al alcance de nuestra mano en este espectacular arcade del estudio Criterion Games.

Un juego de velocidad no es nada sin coches que cuestan un ojo de la cara. Criterion Games y EA cuentan con la licencia de algunos de los fabricantes más elitistas del mundo, como Lamborghini, Aston Martin, Porsche, McLaren o Koenigsegg, y eso se traduce en un garaje de coleccionista.

Siempre a disposición

En total, hay **46 coches de 30 marcas**, y casi todos están disponibles desde el principio del juego. Corresponden a **siete categorías**: muscle, gran turismo, convencionales, deportivos, exóticos, bólidos y todoterrenos. El manejo varía sustancialmente entre unas clases y otras, y cada una tiene sus pros y contras, según el tipo de carrera que disputemos.

El **margen de personalización** es bastante amplio, lo que permite mejorar notablemente el rendimiento de cada coche. Así, podemos ejecutar cambios en cinco apartados: los neumáticos (de serie, 4x4, de pista e hinchables), el nitro (inyección o descarga), el chasis (de serie, aligerado y reforzado), la carrocería (normal, aerodinámica y anti-impactos) y la transmisión (normal, de marchas largas o de marchas cortas). Jugar con todos esos parámetros puede significar ganar las décimas necesarias para el triunfo.

Hay un sistema de daños visuales muy realista, pero que no afecta a la conducción, a menos que pinchemos un neumático (ya sea por desgaste o por pisar una banda de clavos de la policía), en cuyo caso toca visitar un taller. Por cierto, en ellos también se puede modificar el color de la carrocería.

SUS 46 COCHES HACEN LAS DELICIAS DE CUALQUIER APASIONADO DEL AUTOMÓVIL

Enorme garaje El juego incluye 46 coches, de casi 30 fabricantes, como Alfa Romeo, Aston Martin, Audi, Maserati, BMW, Ford o Mercedes.

DLC de serie

La versión de Wii U incluye el DLC Ultimate Speed Pack de forma gratuita. Esta extensión del garaje nos permite ponernos al volante de cinco maravillas del automóvil que cortan el viento con sólo rozar el pedal del acelerador.



Bugatti Veyron Vitesse Un cabrio con 1.200 CV y 407 km/h de velocidad máxima.

Hennessey Venom GT Spyder Su motor GM LS9 de 6.2 litros da para 447 km/h.

Lamborghini Aventador J Su motor de 6.5 litros y doce cilindros desarrolla 700 caballos.

McLaren F1 LM Acelera de 0 a 97 km/h en 2,9s y llega a 356 km/h de velocidad punta.

Pagani Zonda R Solo hay 15 coches, a 1.4 millones cada uno.







➲**El gamepad** introduce un modo cooperativo, tradicionalmente vetado a los juegos de coches.

Copiloto cooperativo

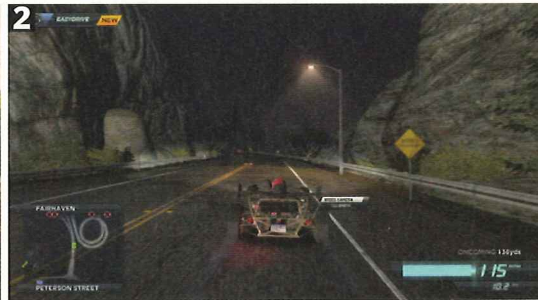
Ni los volantes de un Fórmula 1 cuentan con tantos botones como el gamepad

Tradicionalmente, los juegos de velocidad no habían dejado mucho pie al juego cooperativo, por una razón de aplastante lógica: sólo una persona puede hacerse cargo del volante. Sin embargo, Criterion Games ha logrado sacar provecho del juego asimétrico que permite el gamepad para que la cooperación llegue también a las carreras.

El papel del copiloto

La pantalla del mando de Wii U es una puerta al juego cooperativo. Mientras un jugador controla el vehículo en la pantalla principal, con el mando Pro o con el wiimote, un segundo usuario puede utilizar el gamepad para explotar varias características cooperativas. A través de varios paneles táctiles, el **copiloto puede acometer varias acciones de ayuda**, como activar-desactivar el tráfico, alterar el paso del tiempo entre el día y la noche, ralentizar a la policía o cambiar instantáneamente de vehículo. ●



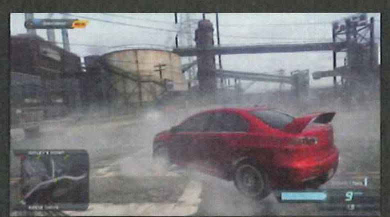






1 **El tráfico se puede activar y desactivar** de manera instantánea, si el copiloto ve que la otra persona va a estrellarse contra otro coche. **2** **El ciclo día-noche** se puede alterar de forma automática. Con sólo tocar el gamepad, puede amanecer o anochecer. **3** **En las persecuciones,** el copiloto puede distraer a los policías, ralentizando su avance, para que el otro jugador pueda huir. **4** **Se puede cambiar de coche** o modificar el color en sólo unos segundos, gracias a un interfaz muy intuitivo.

Así se usa el gamepad jugando en solitario



El giroscopio del mando de Wii U permite la opción de convertirlo en un verdadero volante. Con sólo inclinarlo hacia los costados, podemos tomar las curvas y acelerar-frenar, sin necesidad del típico periférico con forma de volante.



La pantalla táctil del gamepad puede hacer las veces de GPS. Sin necesidad de acceder al menú, podemos ver todo el mapa de Fairhaven, con sus calles, sus vehículos o sus elementos coleccionables, mientras conducimos.



El modo Off TV no podía faltar a la cita con esta version de Need for Speed. Podemos activar la opción en cualquier momento y trasladar toda la acción a la pantalla del gamepad para disfrutar de las carreras con la máxima definición.



La radio de la policía no se escucha a través de la pantalla principal, sino a través del altavoz del gamepad. De ese modo, podemos oír las conversaciones de los agentes de la ley, para saber cómo darles esquinazo.

Autolog 2.0, la red social mul

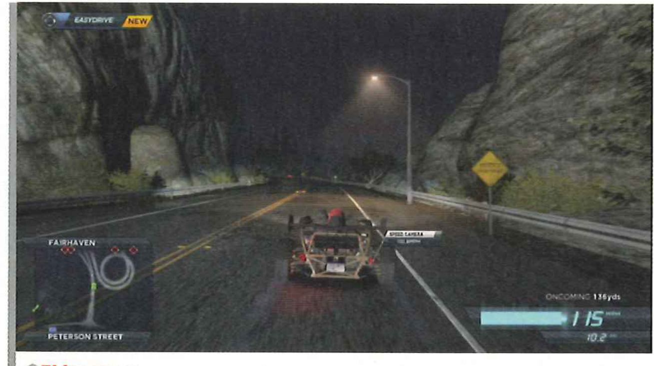
El multijugador contextual de Need for Speed Most Wanted U es tan importante y atra

Desde que Hot Pursuit, la entrega aparecida en el año 2010, implementara el concepto, el Autolog se ha convertido en una de las grandes características de la saga Need for Speed. Se trata de una especie de **red social**, que hace que todos y cada uno de los récords que conseguimos en el juego se integren con los de nuestros amigos, en una suerte de multijugador "offline": no hace falta que estemos jugando al mismo tiempo que ellos, ni tampoco contra ellos. Basta con que estemos conectados a internet.

Soñando con récords

El Autolog 2.0 nos hace infinidad de recomendaciones, según los tiempos que marquemos en cada evento. Por ejemplo, si hemos empleado dos segundos más que un amigo en completar un determinado evento, el sistema enseguida nos invita a superar dicha marca. Si lo conseguimos, obtendremos una recompensa en forma de **puntos de experiencia**. Del mismo modo, nos avisa si alguien de nuestra lista de conocidos ha batido una de nuestras marcas y queremos recuperarla. Asimismo, el juego pone en común con nuestros amigos todos los registros que obtengamos en los **66 radares, los 156 saltos y las 135 puertas de seguridad** que hay desperdigados por la ciudad de Fairhaven. Estos tres últimos elementos son, probablemente, los que mayor garantía de desafío ofrecen.

También hay un **multijugador más clásico**, con listas de pruebas de lo más

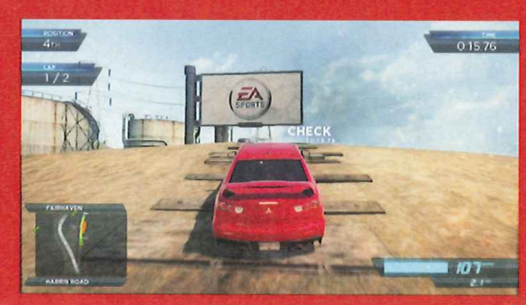


El juego se disfruta más si alguien de la lista de amigos también lo tiene, pues sus récords se muestran en nuestra partida.

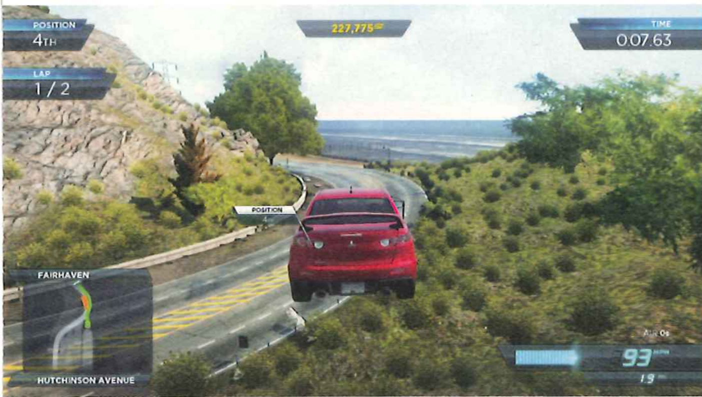
Hazte con todos los coleccionables



66 radares Están desperdigados a lo largo y ancho de la ciudad. No multan, sino que reflejan la mayor velocidad punta posible. Para batir los récords de nuestros amigos, hay que llevar el coche más rápido que tengamos.



156 saltos de fe Fairhaven está cubierta de vallas publicitarias que podemos atravesar. El Autolog 2.0 pone en común con nuestros amigos la distancia de salto que hayamos logrado en cada uno de los 156 carteles que hay.





El sistema de Autolog 2.0 conecta todos los récords de nuestra partida con los de nuestros amigos, lo que garantiza duros piques.

tijugador

ctivo como el online

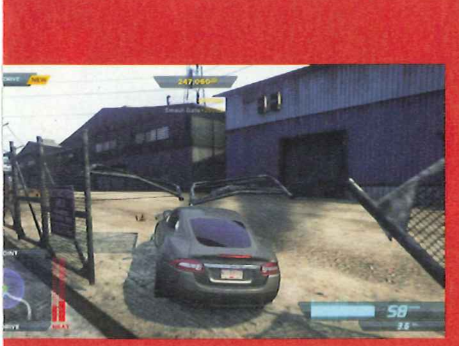
variadas. Por un lado, hay carreras al uso en las que el objetivo es llegar a meta en primer lugar y en el menor tiempo posible. Asimismo, hay **competiciones por equipos**, donde es importante la estrategia, para fastidiar a los rivales y, a la vez, beneficiar a nuestros compañeros de "escudería". Por si fuera poco, también hay desafíos en los que el objetivo es ser el primero en estacionar en un determinado lugar, ejecutar el salto más largo o pasar más veces que nadie por debajo de una serie de tuberías, para lo cual son válidas todas las malas artes que se nos ocurran. Todo eso conforma uno de los multijugadores más variados y espectaculares que se pueden ver hoy en día en un arcade de velocidad. Los piques sanos están garantizados en Fairhaven.



Fairhaven, el paraíso de la velocidad

Fairhaven está inspirada en las típicas ciudades norteamericanas de tamaño medio. Recorrer sus calles y carreteras puede llevar un par de horas y, además, cada zona está muy diferenciada: el centro con sus grandes edificios y sus calles llenas de giros de 90º, las autopistas de las afueras con sus larguísimas rectas, el puerto, los puentes, algún descampado que otro... Todo está al servicio de la velocidad y la destrucción. La propia ciudad incluye otro aspecto "coleccionable", pues a medida que nos movemos por ella, vamos descubriendo cerca de 130 puntos de cambio de vehículo, que luego podemos usar de manera automática, para ahorrarnos grandes paseos por la ciudad. No hay ninguna urbe más apropiada para pisar a fondo.

EL COMPONENTE SOCIAL ES UNA DE LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DEL TÍTULO DE CRITERION: ES COMO ESTAR CONECTADO CON NUESTROS AMIGOS A TODAS HORAS



135 puertas de seguridad Son unas vallas de metal que podemos derribar con facilidad para acceder a áreas ocultas, con algún vehículo o sorpresa. Lleva su tiempo encontrar las 135 que hay por todo Fairhaven.



Polivalente. En total, son tres las variantes multijugador que tiene el juego: el modo Copiloto, el Autolog 2.0 y el competitivo online.

Comparte juego con tus amigos

El Modo Descarga de 3DS te permite disfrutar de las mejores partidas multijugador con una sola tarjeta de juego. Basta con crear un grupo y esperar a que todos se unan a la fiesta. ¡Te presentamos los mejores juegos para compartir!





Luigi's Mansion 2

Los cazafantasmas eran cuatro... y los Luigis no iban a ser menos. Su modo multijugador "aspira" a arrasar en 3DS

El modo descarga de Luigi's Mansion 2 es de lo mejorcito que hemos visto. Siempre se agradece que podamos jugar varios jugadores con una sola tarjeta, pero suele haber bastantes limitaciones. La secuela fantasmagórica del fontanero miedoso rompe moldes en este sentido: con un solo cartucho, hasta cuatro jugadores puedes disfrutar de todos los modos multijugador en la Torre de los Desafíos. Incluso es posible que dos jugadores conectados en red local con un solo juego puedan participar juntos en una partida online con otros "Luigi". Podemos elegir entre torres de 5, 10 o 25 plantas, en función del tiempo que queramos jugar. Además en los modos Tiempo y Ectochucho tendremos que recolectar cuatro monedas rojas contrarreloj una vez cumplamos nuestro objetivo, lo que hace la experiencia aún más frenética y emocionante. La clave para triunfar es repartirse las tareas con inteligencia y saber distribuirse el tiempo, de manera que cada uno explore habitaciones por separado. El multijugador que presenta Luigi es casi la misma experiencia con multitarjeta que con solo una. ¡Es algo fantásmico!

VALORACIÓN: ★★★★★

1 EL MODO CAZA



Atrapa a todos los fantasmas de la mansión en menos de 5 minutos. Ojo con recoger todas las monedas rojas al final de cada nivel porque nos dan un bonus de tiempo en la siguiente planta.

2 EL MODO TIEMPO

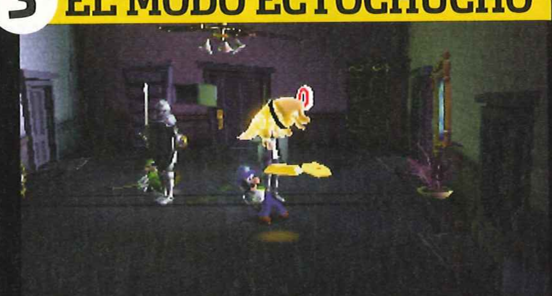


Es el más desafiante y divertido. Comenzamos con 30 segundos para encontrar una trampilla. Cazar fantasmas y usar el desoscurizador para descubrir muebles invisibles suma 10 segundos.

Online

El modo en línea de Luigi's Mansion 2 es uno de los más adictivos que hemos probado, pues nos permite formar equipo con otros jugadores aleatorios o con amigos conectados, controlando a Luigis de colores

3 EL MODO ECTOCHUCHO



Buscamos perros fantasma por la mansión. Una vez hallamos su caseta, seguimos sus huellas con el desoscurizador y llamamos a nuestros compañeros para que nos ayuden a cazarlos. La caña.

Mario Kart 7

Una tarjeta = 8 jugadores. Una ecuación aún más perfecta si hablamos del multijugador más explosivo e infalible de 3DS

Online

Por primera vez en una portátil, el online de Mario Kart 7 nos permite disputar carreras contra 8 rivales del mundo en los 32 circuitos del juego y conducir nuestros karts personalizados con cualquier personaje. Brutal.

Nunca falla: donde hay Mario Kart, hay juerga garantizada. Que se lo pregunten a cracks como Özil, Kaká o Khedira, que se hacen fotos "karteándose" en el avión. El jugador que tenga la tarjeta del juego debe crear un grupo para que los demás puedan unirse desde la opción Modo Descarga del menú de 3DS. Lo que mola es agregarlos como amigos y competir con ellos cuando estén en línea. Las únicas pegas que le podemos poner son los tiempos de carga previos a las partidas y que los jugadores sin tarjeta sólo pueden jugar con Shy Guy.
VALORACIÓN: ★★★★

1 GRAND PRIX

Las clásicas y genuinas carreras de la saga. Elige una copa con sus cuatro circuitos y compite contra 7 pilotos para arrebatarles el primer puesto de la clasificación. Los piques serán infinitos.

2 CARRERA VS

Líbrate de intrusos controlados por la CPU y enfréntate directamente a quien quieras. Las carreras serán mucho más justas ya que se reducirá el número de conchas azules, rojas y demás artillería.

3 BATALLA DE GLOBOS

La fiestaca global. El objetivo es explotar los tres globos de nuestros rivales y evitar que se carguen los nuestros. Podemos elegir el nivel de la CPU, escenarios, objetos y configuración de los equipos.

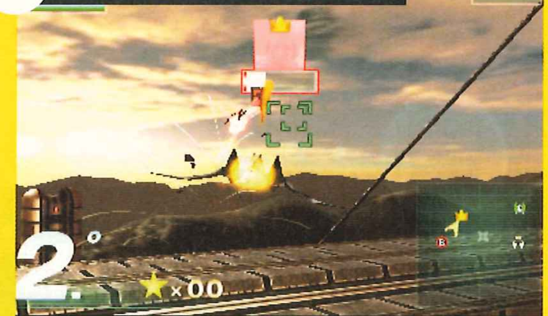
4 BATALLA DE MONEDAS



Recolecta tantas monedas como puedas y emplea toda clase de artimañas para arrebatárselas a los demás rivales. Aquí también podéis elegir entre varios escenarios.

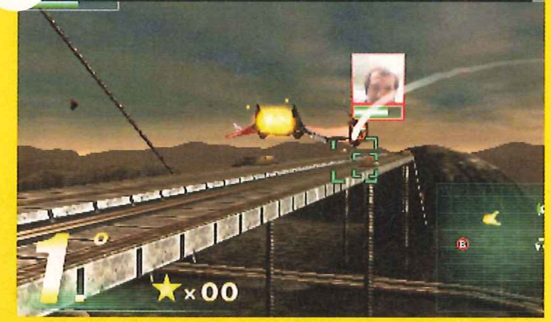






Se trata de un 'Todos contra todos' del que sólo puede quedar uno. Si derribas a un jugador, éste quedará eliminado, así que huye de los típicos listillos que se colocan a tus espaldas.

2 BATALLA POR TURNOS



Por cada rival abatido ganamos un punto. Se proclamará vencedor quien antes alcance el número de puntos establecido. Es el modo más entretenido al permitir partidas más largas y competitivas.

3 CONTRARRELOJ



La presión del tiempo se suma a la destreza aeronáutica en este frenético modo cuyo objetivo sigue siendo el mismo: derribar a todos los rivales que podamos antes de que el tiempo se acabe.

StarFox 64 3D

Hacer un tonel mientras ven tu careto de pánico en pantalla nunca fue tan emocionante

James McCloud estaría orgulloso de su hijo por marcarse su mejor multijugador hasta la fecha. Aunque se echan en falta escenarios más variados, partidas online y un modo cooperativo con el desarrollo del modo Historia, el Modo Descarga permite librar batallas aéreas de dos a cuatro jugadores en modo abierto, con la posibilidad de configurar la duración, el tipo de items y nivel de la CPU. Pero sin duda, el mejor añadido es la opción de verse las caras en tiempo real, gracias a la cámara interna de 3DS, lo que se traduce en momentos de auténtica risa. El jugador anfitrión debe crear una sala en la consola "matriz" y es él quien ajusta las características de la partida. Los tiempos de carga no son muy largos y la fluidez de las batallas no se resiente en ningún momento.

VALORACIÓN: ★★★



Modo local

Aunque no tiene modo online, el modo Batalla no sólo nos permite enfrentarnos a otros tres amigos, sino también a naves controladas por la CPU de la consola

Mario Tennis Open

Los reyes del "nintenis" nos brindan un Modo Descarga que mantiene intacta su diversión

Sería imposible entender la esencia de Mario Tennis sin sus partidos multijugador, y en 3DS no le faltan opciones para confirmarlo. Al entrar en el Modo Descarga, uno de los participantes creará un grupo y el resto se unirán a él. Como anfitrión, deberás pulsar sobre la opción "Crear grupo local" y esperar a que los demás se unan desde el menú de 3DS. Cuando aparezcan los nombres de todos los participantes, sigue las instrucciones en pantalla y prepárate para dar rienda suelta a tu raqueta en los modos Exhibición, Tiro al Anillo y Super Mario Tennis. Este último es el más arcade y original de los tres, aunque la estrella sigue siendo el modo Exhibición con sus partidos tradicionales dignos de Nintendo 64. La conexión responde sin ralentización alguna y aunque no podemos disponer de todo el plantel de personajes y estadios, la experiencia multijugador es de las más satisfactorias del catálogo de 3DS, ya sea con una o varias tarjetas.

VALORACIÓN: ★★★★

1 EXHIBICIÓN



Los partidos de toda la vida. Prepara tus mejores golpes y enfréntate a otros jugadores en partidos individuales o dobles sin más. Además, puedes configurar el número de sets y juegos a tu gusto.

2 TIRO AL ANILLO



Lanza la pelota a través de los anillos para acumular más puntos que tu rival en tres submodos diferentes: Reto en equipo, Tiro al anillo parejas y Tiro al anillo Versus. El más divertido de los tres.

3 SUPER MARIO TENNIS



Juega a los niveles 2-1, 2-2, 2-3 y 2-4 del Super Mario Bros. original al estilo tenis, golpeando los bloques y demás elementos del escenario para conseguir monedas. Nostálgico y muy entretenido.

Online

Sólo por las partidas en línea ya vale la pena hacerse con Mario Tennis Open. En Exhibición jugamos con hasta cuatro amigos, mientras que en Partido abierto jugamos por puntos contra tenistas de todo el mundo

Super Street Fighter IV 3D Edition

La mejor saga de lucha de todos los tiempos nos ofrece un modo discretito pero suficiente para picarnos

El Modo Descarga de Street Fighter IV es el más limitado en cuando a variedad de personajes, ya que sólo podremos jugar con Ryu, lo que le resta muchos puntos. Si quieres luchar contra un amigo que no tenga la tarjeta de juego, podrás mandarle desde tu 3DS los datos necesarios. Él debe entrar en el Modo Descarga en el menú principal de su consola para recibirlos. Hay tres modos, pero el único que enfrenta a dos jugadores humanos es el primero. Suficiente para repartir estopa.
VALORACIÓN: ★★

1 JUGADOR VS JUGADOR

El modo para el que Street Fighter fue creado. Pelea cuerpo a cuerpo con un amigo como en los viejos tiempos... pero en 3D.

2 JUGADOR VS CPU

A falta de amigos, buenas son CPUs. La máquina controla al adversario mientras desplegamos toda nuestra gama de golpes y Hadokens

3 CPU VS CPU

Aquí nos convertirmos en espectadores de la pelea entre dos luchadores controlados por la máquina. Buena forma de aprender.

Tetris



El puzle por excelencia nos ofrece una enorme variedad de modos multijugador para hasta 8 jugadores a la vez

Tetris es la experiencia multijugador más clásica de las portátiles de Nintendo. ¡Permite dos jugadores desde los tiempos de la primera Game Boy! Y esta nueva versión 3D multiplica la tradición por mil. Además de los cinco modos del juego local y del intensísimo online, el Modo Descarga nos ofrece tres modos de juego muy variados: Maratón con todos, Fiebre con todos y Tetris VS. Solo es necesario contar con una única tarjeta de juego. Ah, y no olvides que el juego permite disfrutar también de todos estos modos vía online, eso sí cada jugador con su copia.
VALORACIÓN: ★★★

1 MARATÓN CON TODOS



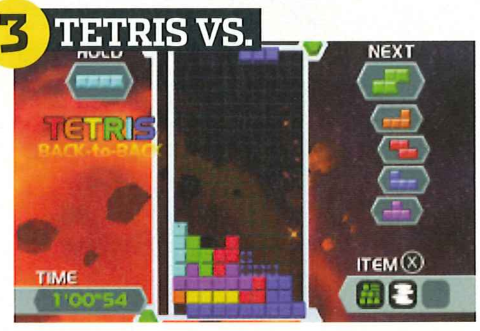
Sólo tienes un minuto para acumular puntos. Usa las habilidades super rápidas para hacer frente a los objetos especiales y ataques.

2 FIEBRE CON TODOS



El modo tradicional de Tetris que todos hemos jugado. Apila las piezas que caen desde arriba para formar líneas horizontales.

3 TETRIS VS.



El enfrentamiento puro y duro. Aquí es donde medirás tu verdadera habilidad contra un amigo. Usa lo objetos con inteligencia.



Grandes momentos de una tragedia de terror

La lucha del clan Belmont contra Drácula se narra en 3DS y nosotros repasamos los momentos que nos han impactado.

Prólogo

El Castillo

Gabriel Belmont comienza su viaje. Ha sido el elegido por la Hermandad de la Luz para dominar el poder de los Señores de la Sombra y salvar con él a la humanidad. En este prólogo vemos cómo se dirige al castillo que oculta esta terrible fuerza. Lo que ocurrió dentro se narró en el primer Lords of Shadow... y acabó con Gabriel convertido en... ¡Drácula!

Acto 1 Simon Belmont

¡VE HACIA EL BOSQUE! ¡NO MIRES ATRÁS! ¡CORRE! ¡CORRE!

Una historia de venganza

Esta trama se extiende por seis décadas y está narrada en escenas de vídeo, como la que da comienzo al juego: la madre de Simon es atacada por las huestes de Drácula y el niño escapa con un fragmento del Espejo del Destino que le entregó su padre.



Espíritus cautivos

Además de dos armas secundarias únicas, cada protagonista tiene dos habilidades mágicas propias. Y las de Simon son dos espectros: Belnades, una dama que nos protege de ataques, y Shanaider, un arquero que dispara sus flechas contra los enemigos.

Claves

LA AVENTURA
Los mejores momentos del juego, y los detalles sobre su desarrollo.

LOS PERSONAJES
Descubre quienes son los cuatro protagonistas... y la historia del clan Belmont.

LAS IMÁGANES
¡Disfruta de una historia narrada pantalla a pantalla!

(1103 d.C.)



El látigo sagrado

Ya adulto y látigo en mano, Simón entra en el castillo de Drácula para vengar a sus padres. Los primeros enfrentamientos contra zombis en el sistema de combate: esquivas, bloqueos, saltos y dos tipos de ataques que se combinan en diversos movimientos.

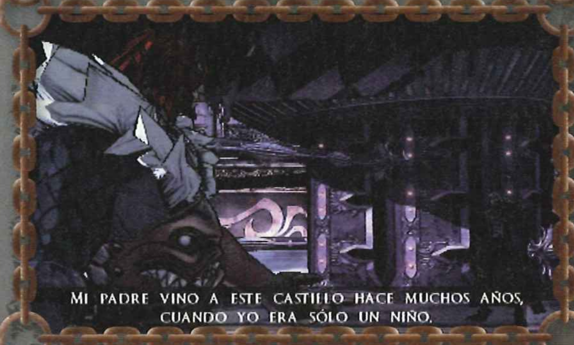
La Cruz de Combate

Simón recupera el arma de Trevor. Sus ataques son los mismos del látigo, pero además se usa como gancho para trepar y balancearse, y descubrir así nuevas zonas (o secretos en las que ya conoces). La estrenas en un combate contra un jefe, el Nigromante.



El Espectro protector

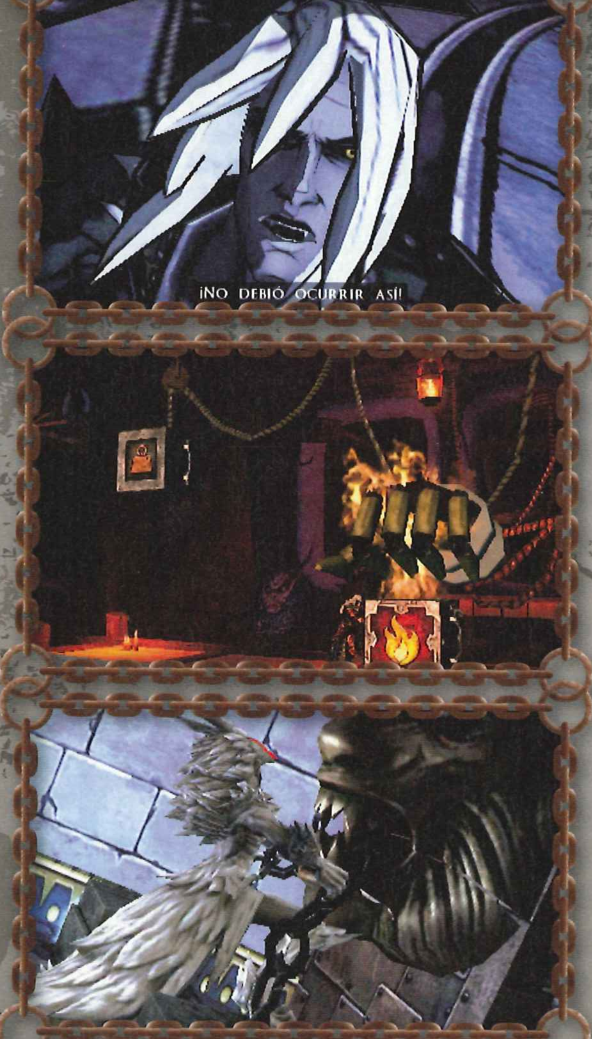
Dentro del laberíntico Castillo, Simon tiene un guía que le indicará el camino (aunque a veces no será evidente cómo llegar al lugar deseado). La identidad de este espectro no será revelada hasta el final... pero su figura está ligada al destino de los protagonistas.



Un ángel oscuro

En dos ocasiones Simon recibirá la ayuda de un misterioso personaje. Solo sabemos que, como Drácula, es un vampiro, pero se compromete a ayudarnos cuando nos encontremos de cara con Drácula. Su identidad será revelada en el siguiente acto.

Acto 2 Alucard (1103 d.C.)



Desde la tumba

¿Quién es el vampiro que ayudó a Simón en el Primer Acto? Su nombre es... Alucard. Sale de su ataúd tras un largo sueño y culpa a Drácula de su transformación. Es el protagonista del segundo acto, si bien su relación los Belmont no queda clara aún.

Entre bastidores

El segundo acto se desarrolla en paralelo al primero, y veremos como Alucard ayuda a Simón en su búsqueda por el castillo. Dos escenas en las que Alucard tendrá que resolver dos puzles, el primero tras el telón del teatro y el segundo tras el carrusel.

Las formas del vampiro

Las habilidades mágicas de Alucard son metamorfosis: puede transformarse en niebla para traspasar a los enemigos y algunos barrotes, o en hombre lobo, siendo así más fuerte, rápido y capaz de romper las poderosos cadenas que sellan algunas puertas.



Lord Daemon

Apenas llevamos unos momentos manejando a Alucard y aparece Lord Daemon, un monstruo que odia a Alucard por hechos desconocidos (¿quizá se expliquen en el tercer acto?). Es muy poderoso y te lanzará al abismo, pero tendrás oportunidad de vencerle en una batalla posterior.

El taller del juguetero

El segundo puzle se desarrolla en un escenario inquietante: el taller del juguetero. Este personaje diseña máquinas letales como las marionetas asesinas. Y su taller es una muestra del fantástico acabado artístico de los escenarios.

¡NO DEJARÉ QUE ESA ESTIRPE SIGA EXISTIENDO!

Y por fin... ¡Drácula!

El final del segundo acto marca un momento épico en la saga: la lucha de Alucard y Simon, mano a mano, contra el mismísimo Drácula. Nosotros manejamos a Alucard y Simón es controlado por la CPU. Es el final cronológico del juego.

Personajes

Para que no te pierdas, aquí tienes un quién es quién de los cuatro trágicos héroes de Castlevania.

GABRIEL BELMONT

El primero del clan fue elegido por la Hermandad de la Luz para acabar con los Señores de la Oscuridad y sacar a la humanidad de las sombras. Lo consiguió, pero pagó el mayor de los precios: la oscuridad anidó en él y se convirtió en... **¡Drácula!**

SIMON BELMONT

El nieto de Gabriel e hijo de Trevor, de pequeño vio partir a su padre para enfrentarse a Drácula... y no regresar jamás. Poco después su madre fue asesinada por las huestes del vampiro. Ya adulto, se interna en el castillo de Drácula en busca de venganza.

Acto 3 Trevor (1073 d.C.)





Bienvenido al castillo

Trevor deja a su mujer y a su hijo Simón para internarse en el castillo de Drácula y vengar la muerte de su madre. Y el comienzo del acto no puede ser más brutal: escenarios que transmiten inmensidad, y enemigos más poderosos, como las Armaduras Poseídas.

El secreto de la Dama

Los combates con jefes de Mirror of Fate son una maravilla. Y un buen ejemplo es la batalla contra la Dama de la Cripta, que habita las profundidades del castillo. La segunda parte incluye una gran sorpresa y una larga secuencia de 'Quick Time Events'.

Magia negra, magia blanca

Trevor invoca magia blanca y magia negra. La primera le hace más resistente y la segunda más fuerte. Además, Trevor cuenta con las mejores armas secundarias: el búmerang explosivo y las bombas eléctricas, capaces de paralizar y electrocutar enemigos.

El mecanismo del reloj

El elemento plataformero está muy presente en Mirror of Fate, y el ejemplo perfecto es la Torre del Reloj: saltarás entre sus intrincados mecanismos y usarás tu cruz del combate para agarrarte, balancearte, descolgarte...

Muerte por aplastamiento

Todo lo que sube tiene que bajar, hasta Trevor Belmont. Tras llegar a lo alto del Castillo, una enorme campana se desprende y comienza un estrepitoso descenso. Esta huida es una muestra más de la variedad de situaciones que nos propone el juego.

La batalla final

Y al final... ¡Drácula! La batalla entre Trevor y el vampiro se desarrolla 30 años antes que la del final del segundo acto y es clave para entender la relación de todos los protagonistas. Un final espectacular, emotivo... y que queda para la historia de la saga.

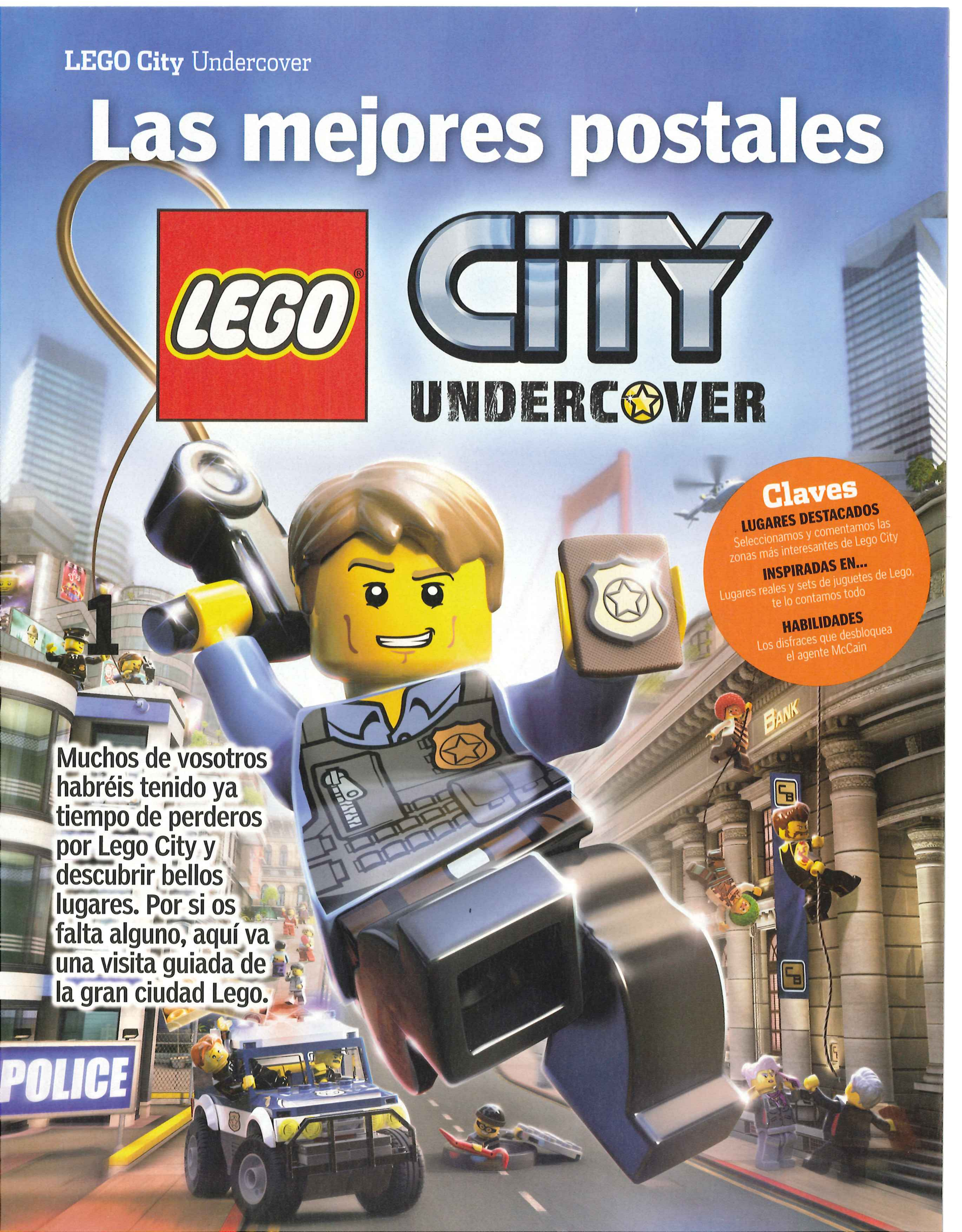
TREVOR BELMONT

El hijo de Gabriel sabe que su madre **Marie** murió por culpa de Drácula, pero desconoce que este es, en realidad, su padre Gabriel transformado. En Mirror of Fate descubrirás qué pasó con él cuando se internó en el Castillo para destruir al **legendario vampiro**.

ALUCARD

¿Quién es Alucard? Uno de los grandes enigmas de Mirror of Fate, al que el final del juego dará respuesta. Cuando comienzas a jugar con él, sólo sabes que es un vampiro que sale por primera vez de su tumba y que **culpa a Drácula** de su nueva condición.

Las mejores postales



Muchos de vosotros habréis tenido ya tiempo de perderos por Lego City y descubrir bellos lugares. Por si os falta alguno, aquí va una visita guiada de la gran ciudad Lego.

Claves

LUGARES DESTACADOS
Seleccionamos y comentamos las zonas más interesantes de Lego City

INSPIRADAS EN...
Lugares reales y sets de juguetes de Lego, te lo contamos todo

HABILIDADES
Los disfraces que desbloquea el agente McCain



BRIGHT LIGHTS PLAZA

Será casi como viajar al centro neurálgico de Nueva York. La zona de Times Square tiene su equivalente en Bright Lights Plaza. Es una zona fundamental del juego, donde se desarrollan varias misiones y hay un buen nmontón de coleccionables. Aquí está el apartamento de Ellie, por ejemplo. Y en otra zona veréis la Estatua de la Libertad... ¡con una figura Lego!

ESTACIÓN DE POLICÍA

El centro de operaciones de Chase McCain y sus compañeros. El primer lugar que visitáis en el juego, y el primero de varios que vamos a comentaros basados en un set de juguetes de la línea Lego City. Aquí conseguís el uniforme de policía, y dentro de sus instalaciones podéis adquirir apariencias y vehículos que hayáis desbloqueado. En la parte exterior también os esperan un montón de secretos, entre ellos unos cuantos superladrillos.



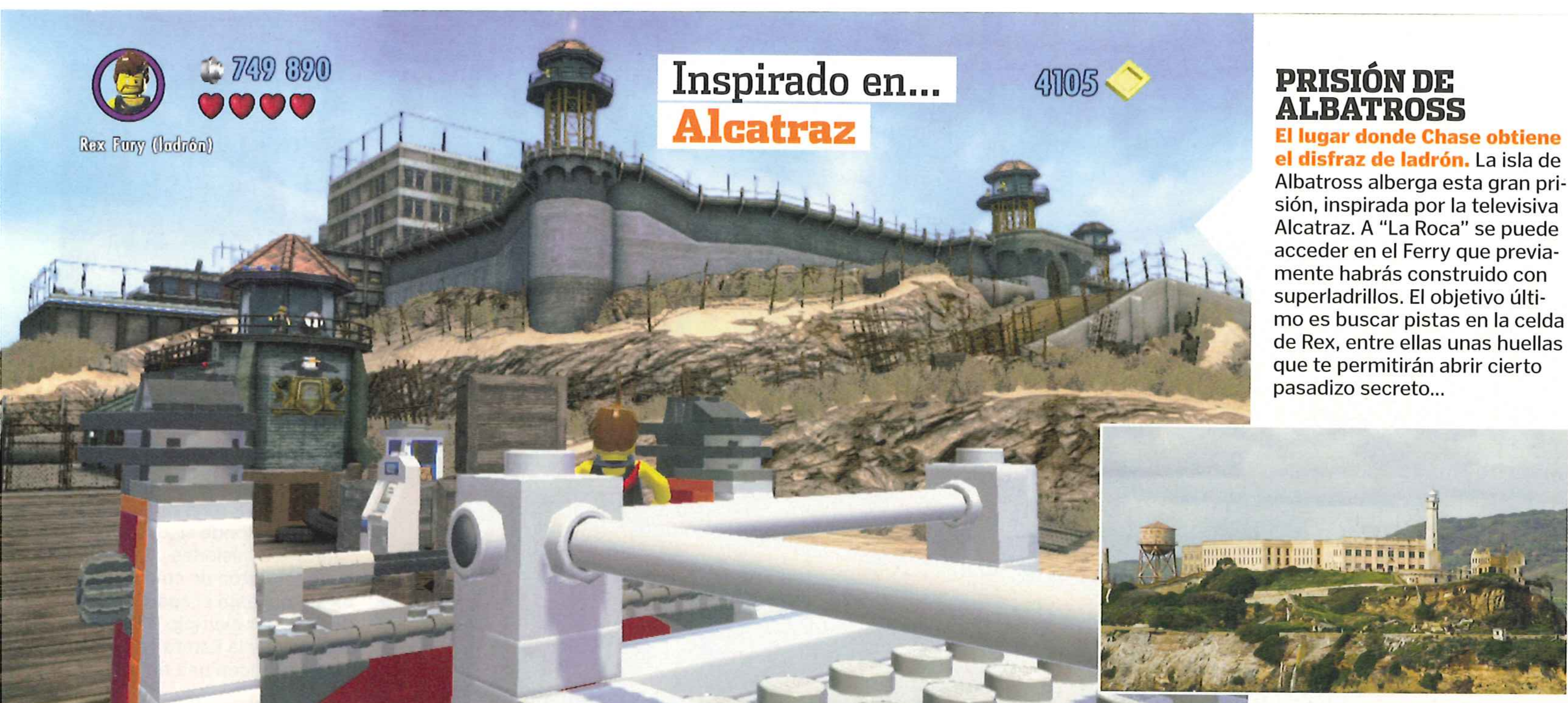




PUENTE AUBURN

El elemento más simbólico de San Francisco, en Lego City. Uno de los tres grandes puentes que conectan las islas de Lego City está basado en el famoso Golden Gate de San Francisco (California). Algunas de las persecuciones del juego transcurren en este puente, que siempre estará atascado. Aunque podréis saborear una vista aérea incomparable.





PRISIÓN DE ALBATROSS

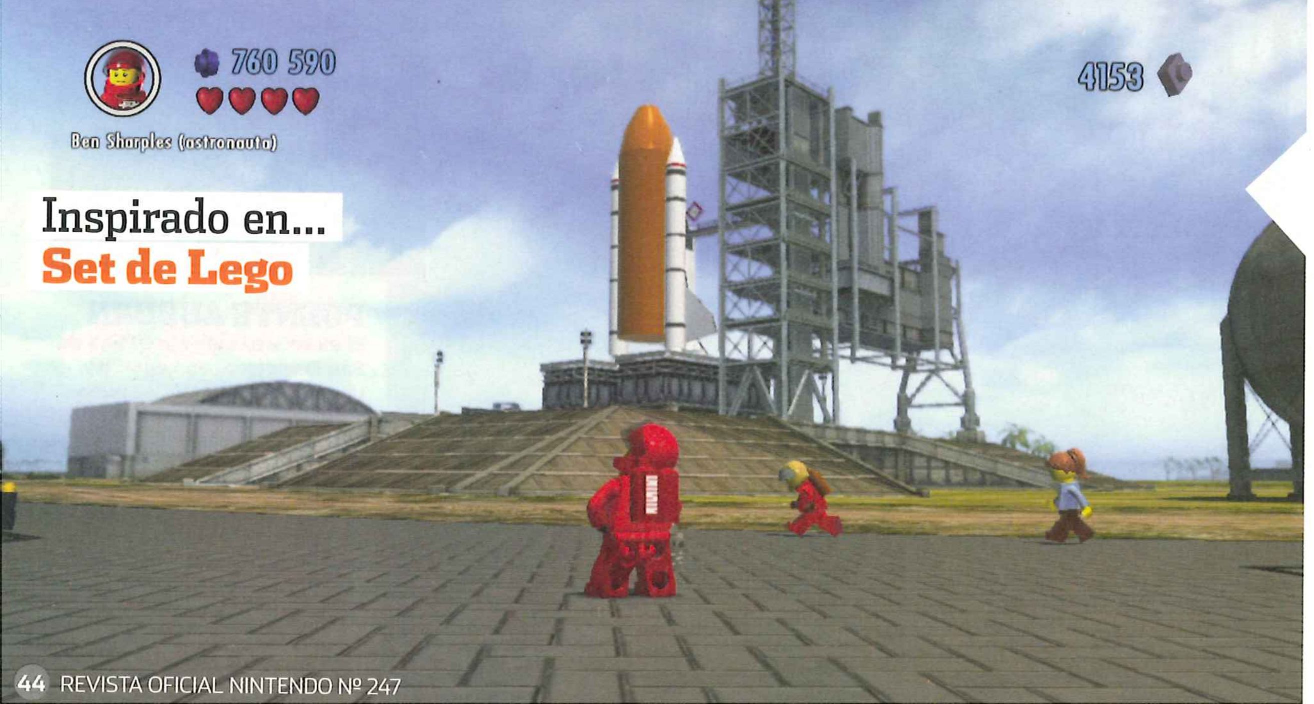
El lugar donde Chase obtiene el disfraz de ladrón. La isla de Albatross alberga esta gran prisión, inspirada por la televisiva Alcatraz. A "La Roca" se puede acceder en el Ferry que previamente habrás construido con superladrillos. El objetivo último es buscar pistas en la celda de Rex, entre ellas unas huellas que te permitirán abrir cierto pasadizo secreto...



MINA BLUEBELL

Tras oír rumores sobre un contacto de Fury, McCain "baja" hasta esta mina, un escenario inspirado en otro de los sets de juguetes, que en el juego está representado con unas proporciones enormes. Aquí nos haremos con el disfraz de minero, indispensable para destruir los numerosos obstáculos con el pico y la dinamita. El objetivo principal es localizar a Fletcher "El apestoso". Y la parte más intensa es la gran caída libre en la que descenderemos con McCain desde una altura de auténtico vértigo.





ISLA APOLLO

Los sets de astronautas son otro clásico de Lego. Por eso no podía faltar en el juego un escenario como esta isla, con sus instalaciones y vehículos al más puro estilo de la NASA. En él transcurre la misión especial 6, donde el objetivo es robar (y llevarle a los esbirros) un explorador lunar. Y hasta allí llegas con el barco Arowana de Chan. Entre otras cosas tendrás que hacerte con el disfraz de astronauta, todo un sueño.







LA GRANJA

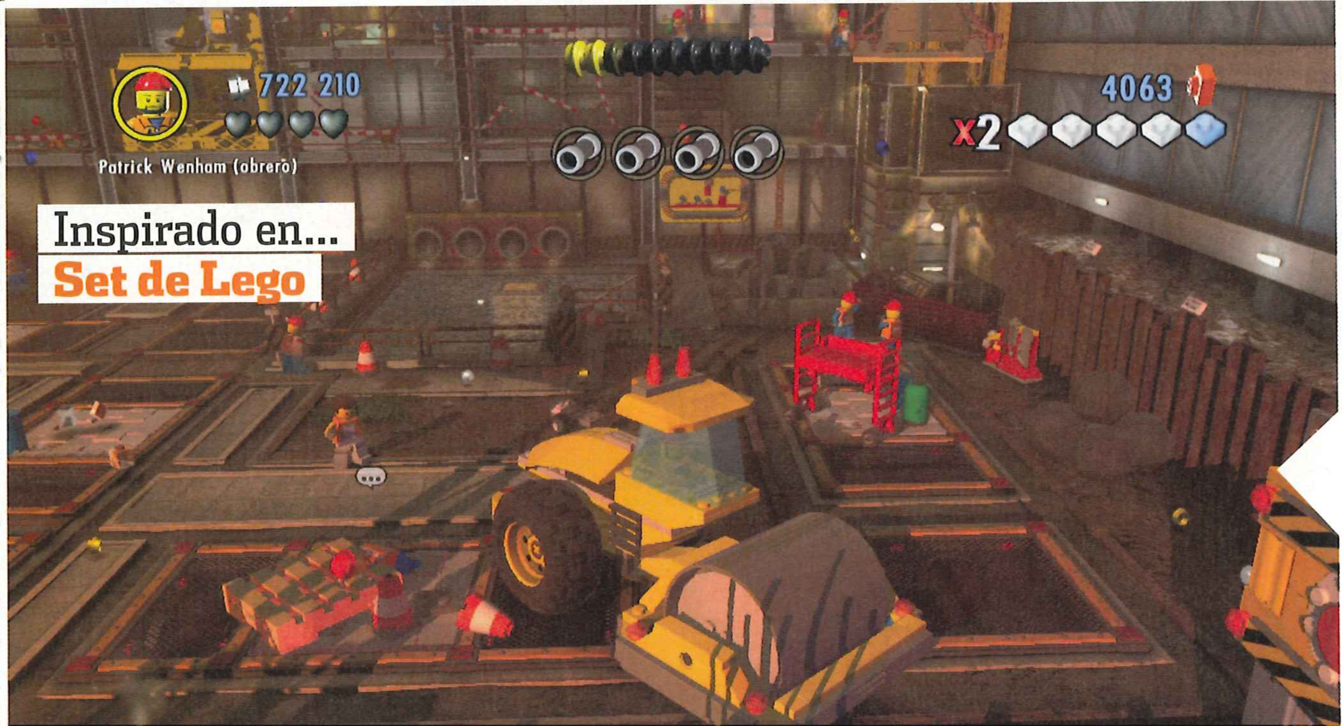
El lugar donde relajarse, montar a caballo y pasear en tractor. Sienta bien lo de pasar de perseguir criminales por la ciudad a vestirnos de granjero y ayudar al dueño de la granja, el señor Hayes, a buscar sus cerdos extraviados. Para ello reparas el tractor, aras las tierras y localizas la llave que te permite obtener el disfraz. Con él puedes cultivar macetas rojas y acceder a lugares elevados.

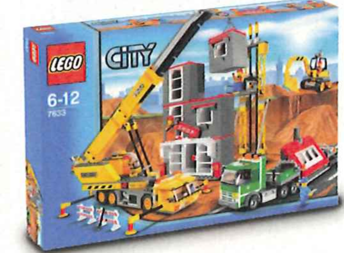
PARQUE DE BOMBEROS

Aquí es donde formarán a McCain para convertirse en bombero. Ser uno de ellos en el juego, una vez localizado el traje, permite apagar fuegos con el extintor o los cañones de agua y derribar puertas bloqueadas con el hacha. No solo eso, también te capacita para dar órdenes al equipo y, por ejemplo, rescatar a gente con la cama elástica o rescatar a un pobre gatito que está atrapado en el edificio. Todo esto te lleva hasta un barco, que finalmente debes entregar a Vinnie.









LA OBRA

Una construcción en marcha, un trabajito para McCain. Como parte de su misión de infiltración en el entorno de Rex Fury, a McCain le encargan robar una grúa en esta obra. ¡Casi nada! Antes de haceros con ella, controláis otros "juguetitos" como esta apisonadora que mostramos en la pantalla. Además, os hacéis con el último disfraz: el de obrero.



Claves

LA AVENTURA
¿Qué ocurrió después de RE4? Una trama con Jill y Chris como protagonistas

EL MODO ASALTO
Sus nuevos personajes, enemigos y armas en un modo online muy mejorado

CONTROL ADAPTADO
Cómo funcionará la pantalla del Wii U Gamepad

LA VERSIÓN MÁS TERRORÍFICA DEL SURVIVAL DE 3DS

Mutación letal en Wii U

El juego que recuperó las raíces de los "Resident" clásicos renacerá con novedades y en Alta Definición



El modo Asalto se jugará a dobles online, mientras que el Modo Historia volverá a ser para un solo jugador.

Capcom sigue siendo la "thrid-party" nipona que más alegrías da a los nintenderos. Muchos jugones vivimos atrapados por el mundo de cazadores y monstruos de **Monster Hunter 3 Ultimate**, y todavía no lo habremos terminado cuando en mayo llegue el próximo bombazo de la compañía, Resident Evil Revelations. Sí, el remake de **una de las mejores aventuras** de 3DS, y el que muchos consideraron el mejor Resident desde que la saga resucitó en GameCube con Resident Evil 4 en 2005.

Terror sobre las aguas

Breve resumen, por si no te acuerdas: Revelations se desarrolla entre RE4 y RE5. **Jill Valentine** (el personaje que empiezas controlando) y Parker Luciano, agentes de la BSAA, están siguiendo la pista del grupo bioterrorista Veltro cuando surge un problema más importante: se ha perdido la comunicación con dos de sus compañeros, **Chris Redfield** y **Jessica Sherawat**, atrapados en el Queen Zenobia, un transatlántico a la deriva en medio del océano. Y, cuando Jill y Parker llegan allí, ¿qué se encuentran? Premio: **mutaciones asesinas** cortesía del T-Virus.

En episodios anteriores...

El **laberíntico transatlántico** será el escenario principal de la historia, aunque a lo largo de los **12 capítulos** (introducidos con resúmenes previos al más puro estilo de las series de TV) visitaremos otros escenarios, como bases

+info
El juego sale a la venta el 24 de mayo, tanto en tiendas físicas como en versión descargable en la eShop de Wii U, a idéntico precio.

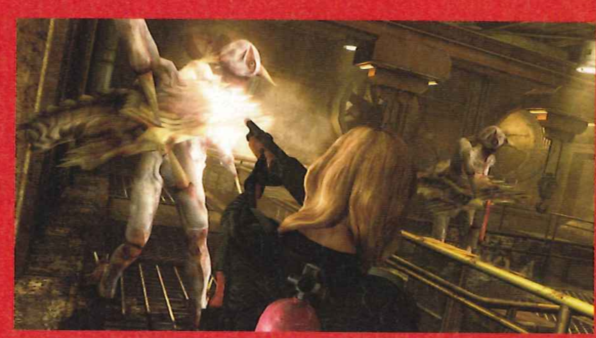
LA NECESIDAD DE DOSIFICAR MUNICIÓN SIGNIFICA QUE EL TOQUE "SURVIVAL" HA VUELTO

abandonadas en medio de la nieve o las futuristas instalaciones de una ciudad asolada por los mutantes. Muchas de estas fases serán **flashbacks** necesarios para comprender la trama y, a lo largo de toda la historia, manejaremos a un total de **5 personajes**, aunque la principal protagonista será Jill, con Chris de secundario de lujo.

Buscando munición

Ya explorando el transatlántico, será muy importante registrar los escenarios con el supermoderno **escáner de Jill, el Génesis,** para conseguir objetos ocultos (principalmente munición muy necesaria). Además nos encontraremos con algunos puzles y, aunque el mapa nos indicará el siguiente punto al que ir, la forma de llegar no siempre estará clara y nos va a tocar explorar, en un completo desarrollo que recupera el sabor de los Resident clásicos... pero con lo mejor de los modernos: **mucha acción, y de calidad**. Los dos sticks del Wii U GamePad permiten controlar a la perfección a unos personajes que pueden disparar y moverse a la vez. La misma reconfortante experiencia que sentiste en 3DS si jugaste con el Botón Deslizante Pro. La pantalla del mando servirá de **mapa y gestor** de

Lo + nuevo
de Resident Evil Revelations



Dificultad Infernal

Un nuevo modo de dificultad para la aventura principal disponible desde el principio. No solo habrá menos munición y monstruos más fuertes: también se alterará la colocación de objetos y la aparición de enemigos.



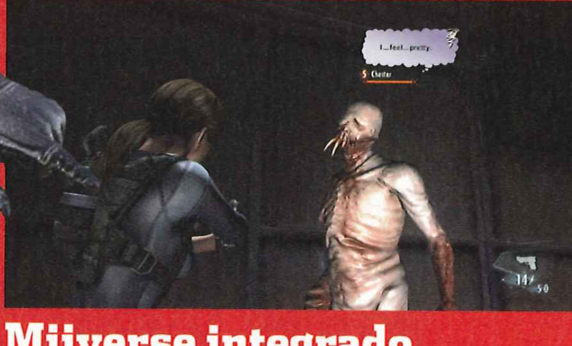
Modo Asalto renovado

No habrá que pasarse la aventura para desboquearlo: los primeros escenarios estarán disponibles desde el principio. Tendrá dos nuevos personajes jugables y ese alucinante monstruo nuevo que veis en la imagen.



Adaptado al gamepad

Su pantalla nos servirá de mapa y para organizar el inventario. Una pena que no sirva para manejar el escáner génesis. Puedes sustituirlo por el Wii U Pro Controller o pasar la acción a su pantalla en el Off-Tv.



Miiverse integrado

En la pantalla de Game Over compartiremos mensajes o dibujos. Y también podremos escribir bocadillos de texto para que aparezcan en boca de los enemigos del modo Asalto en las partidas de nuestros amigos.



Si jugaste a la versión 3DS, recordarás a Rachel. Esta agente de la FBC será, junto a Hunk, novedad en el modo Asalto.

El acabado gráfico se ha renovado: nuevos modelos y escenarios, texturas más detalladas, nuevos efectos...



inventario interactivo, y aquí, todo hay que decirlo, Capcom ha dejado escapar una oportunidad: podría haberse usado para escanear escenarios con el Génesis al estilo de, por ejemplo, Batman Arkham City. Eso sí, el juego se puede disfrutar con **el mando Pro de Wii U** o en la pantalla del Wii U GamePad en modo Off-TV.

Miedo en tu televisor

La campaña será prácticamente idéntica a la 3DS, con la excepción de un nuevo monstruo, el Wall Blister, y **un modo de dificultad Infernal**. Pero la experiencia será más terrorífica gracias a los **gráficos HD completamente remodelados**: no sólo es un cambio de texturas como el de Monster Hunter 3 Ultimate con respecto a la versión de Wii, aquí veremos personajes y escenarios con más polígonos, y nuevos efectos gráficos. Eso sí, no hemos podido evitar cierta decepción al saber que no se ha añadido multijugador cooperativo a la campaña en un juego en el que, casi siempre, vamos acompañados por un personaje controlado por la CPU. Pero **el modo Asalto** viene a subsanar este problema. Concebido como un espectacular extra en 3DS que se desbloqueaba al acabar la aventura, en Wii U será un modo estrella por derecho propio. Los primeros niveles estarán disponibles desde el principio y poco a poco desbloquearemos más. El objetivo volverá a ser acabar con todos los monstruos del escenario, en solitario o **a dobles en modo online**. Y aquí sí que veremos más novedades: nuevos escenarios, nuevos "kits" de habilidades especiales y dos personajes jugables más: **Hunk**, el enmascarado que se ha convertido en uno de los personajes emblemáticos de la saga, y **Rachel Foley**, agente de la FBC que debutó precisamente en Revelations... y de qué manera. También habrá otro monstruo nuevo, que aún no tiene nombre, y que promete ponernos aún más difícil conseguir medallas en este modo. Estas novedades son más que suficientes para revivir en nuestra TV un juego que nos entusiasmó en 3DS. Si no lo jugaste, no desaproveches esta segunda oportunidad.



Género **Estrategia-Rol**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio **44,95 €**
fireemblem.nintendo.es

Argumento
El reino de Ylisse, gobernado por la Venerable Emmeryn y protegido por los Custodios de su hermano, el príncipe Chrom, afronta las hostilidades de la nación vecina Plegia.

DESCÁRGATE
la demo de la eShop

EL DATO
Incluye 26 capítulos principales y 17 opcionales, además del contenido extra que recibirá

Fire Emblem
Awakening

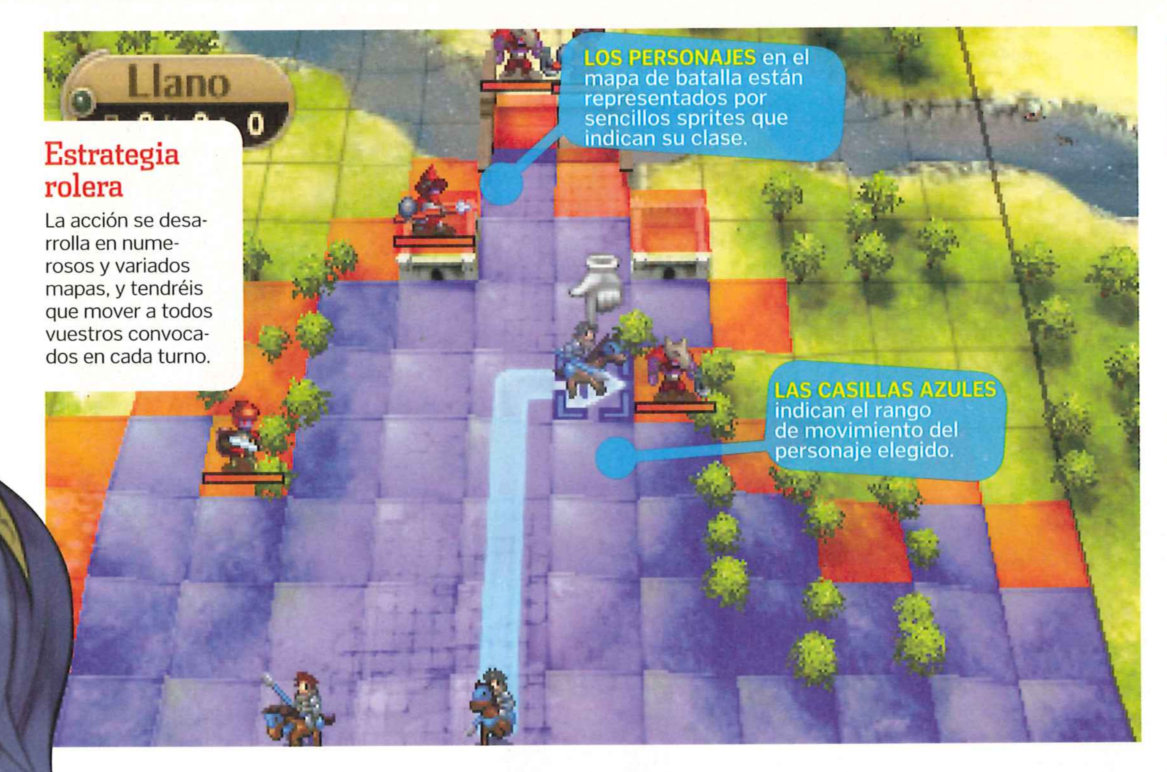
El catálogo de 3DS cada vez despunta más, y este mes nos llega uno de esos juegos por los que os alegrará tener la consola. Una joya perfecta tanto para amantes como profanos del mejor rol táctico.



Al realizar o recibir un ataque, la visión del mapa de batalla deja paso a una breve y espectacular secuencia en la que vemos el resultado de la acción.



Las escenas son lo más vistoso del juego. Además, tenéis la opción de elegir entre voces en inglés o japonés, lo cual se agradece aunque el doblaje no sea muy extenso.



Estrategia rolera

La acción se desarrolla en numerosos y variados mapas, y tendréis que mover a todos vuestros convocados en cada turno.

Aunque en occidente no recibimos entregas hasta la época de GB Advance, Fire Emblem es una saga con más de **20 años de historia** y está considerado como el más importante representante del rol táctico. En todo este tiempo, el estudio japonés **Intelligent Systems** (Paper Mario y Advance Wars) ha ido refinando la fórmula paso a paso, hasta crear esta joya tan especial que llevará la saga a un nuevo nivel de aceptación y éxito.

La esencia Fire Emblem

Quienes hayáis probado otras entregas estaréis familiarizados con su mecánica, basada en **épicos combates por turnos** en los que vuestros personajes se enfrentan a ejércitos enemigos con objetivos como acabar con todos ellos o abrirse paso hasta derrotar al comandante. A medida que avancéis, más personajes se unirán a vuestra causa, algunos de manera automática y otros tras hablarles en mitad de un combate o al cumplir ciertos requisitos. Estos personajes están construidos con elementos tradicionales del rol como subida de niveles, aprendizaje de habilidades y, lo más importante, una **cuidadísima personalidad**, trasfondo personal y diseño único para cada uno de ellos.

Como en los mejores juegos de rol, seréis testigos de una **apasionante aventura** con componentes de fantasía como dragones y magia, en la que llevaréis a Chrom, príncipe del reino de Ylisse, y sus leales compañeros, a través de una

Una 3DS XL muy especial

Esta edición limitada de la consola en azul y negro incluye el juego preinstalado y está adornada con una elegante ilustración de la espada Falchion y los dragones legendarios. Es tuya por 220€ (el precio varía según la tienda).

Preparar batalla

Los preparativos son un elemento importante para afrontar con garantías una dura refriega. Justo antes de empezar la batalla, podéis seleccionar a los personajes, revisar el inventario de cada uno y comprobar el objetivo de la misión. También es importante mirar el mapa para saber en qué tipo de terreno os va a tocar combatir y qué enemigos os esperan. Debéis tener en cuenta cosas como por ejemplo la ventaja de las unidades voladoras en terrenos en los que ir a pie ralentiza a los personajes (bosques, arena, etc).



Ver el mapa es útil para observar el percal y cambiar posiciones de personajes.

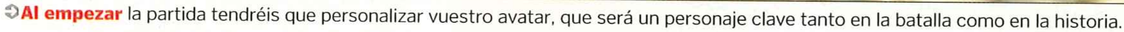


Escoger unidades. Empezáis con pocos, pero vuestro ejército se irá multiplicando.



En el inventario podéis pertrechar debidamente a vuestros personajes.

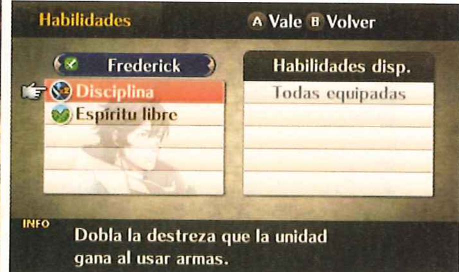




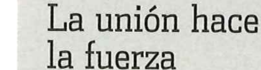
Al empezar la partida tendréis que personalizar vuestro avatar, que será un personaje clave tanto en la batalla como en la historia.



El mundo del juego es el mismo de los primeros Fire Emblem, pero muchos siglos después. Chrom es descendiente de Marth.



Cada clase aprende unas habilidades distintas. Si cambia de clase, el personaje mantendrá las habilidades que ya tiene.



La unión hace la fuerza

El sistema de apoyos es muy importante para llevar a buen puerto las batallas. Si atacáis con un compañero al lado, vuestra eficacia aumentará y a veces incluso obtendréis un golpe adicional por parte del personaje de apoyo.





serie de conflictos con otras naciones. Pero, a diferencia del rol más puro, Fire Emblem prescinde de elementos de exploración (a excepción de su sencillo mapamundi) para centrarse en sus **maravillosas batallas**.

Para cada combate tendréis que seleccionar un número determinado de personajes (entre 12 y 15), y uno de los puntos clave es sacar partido de sus más de **40 clases** distintas: podéis promocionarlos a clases superiores cuando lleguen a cierto nivel, o cambiarlos por clases diferentes si es vuestro deseo. En este sentido, **las posibilidades de personalización** son inmensas, ya que además vuestros personajes pueden aprender de forma permanente nuevas habilidades cada vez que dominan una nueva clase. Por ejemplo, como espadachín podréis obtener la habilidad que otorga +5 en Fuerza al sostener una espada, y los aurigas oscuros aprenden el utilísimo Impacto Final, que les permite un movimiento extra tras derrotar un enemigo.

43 personajes jugables os esperan, sin contar los que se añadirán por SpotPass. ¿Cuántos seréis capaces de reclutar?

Contenido adicional

Aunque el juego ya tiene amplios contenidos, durante los meses próximos al lanzamiento recibirá aún más personajes y batallas tanto por SpotPass (gratis) como por DLC (de pago).

Una fórmula en evolución

El juego presenta dos importantes características que introdujo la anterior entrega de DS (exclusiva de Japón). En primer lugar, la presencia de un personaje al que personalizar al gusto –nombre, sexo y apariencia–, que se convierte en la mano derecha del príncipe. Y en segundo lugar, la acertada selección entre modo Clásico (los personajes caídos en batalla mueren) y Novato (los recuperáis al acabar el combate, y podéis guardar en medio de

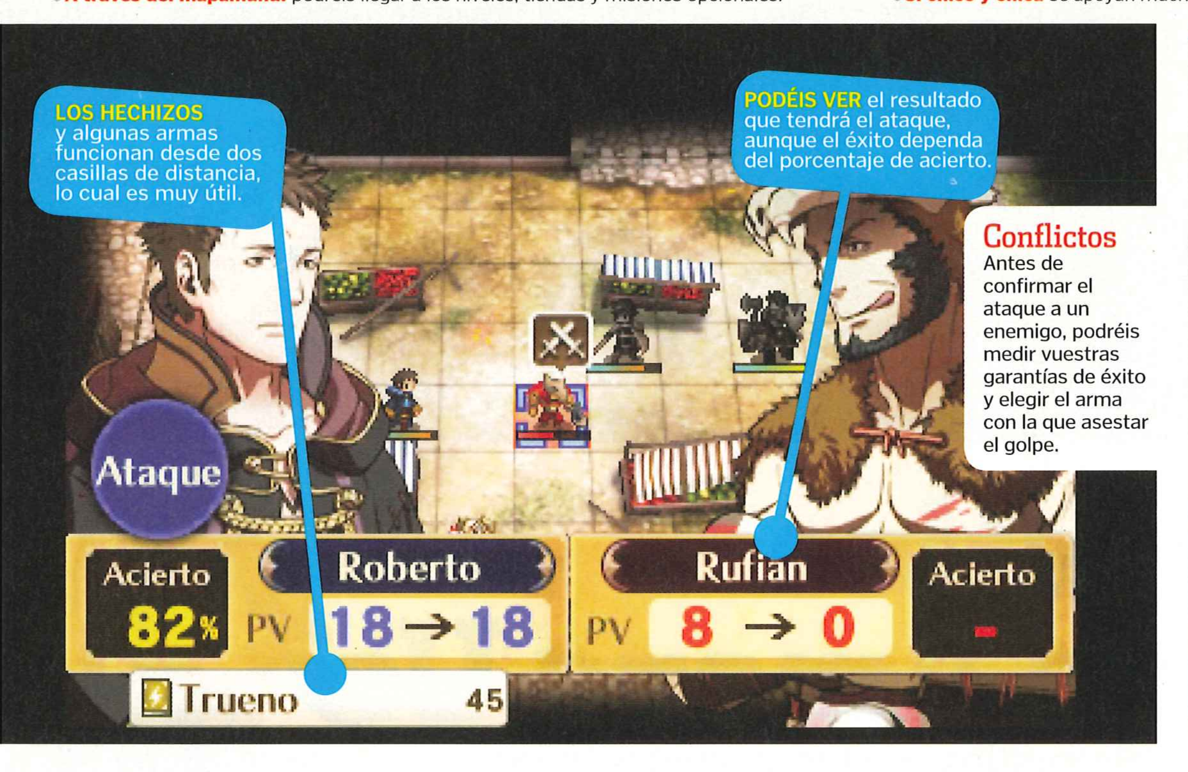
LAS POSIBILIDADES Y GRADO DE PERSONALIZACIÓN SON INMENSAS





A través del mapamundi podréis llegar a los niveles, tiendas y misiones opcionales.

Si chico y chica se apoyan mucho en batalla, pueden llegar a declararse y casarse.



Conflictos

Antes de confirmar el ataque a un enemigo, podréis medir vuestras garantías de éxito y elegir el arma con la que asestar el golpe.

Subir nivel

El juego sigue el tradicional sistema rolero de ganar experiencia y subir niveles que aumentan los atributos del personaje. Si llegáis al nivel límite, deberéis promocionar o cambiar la clase para que el personaje siga creciendo.



la batalla). Aunque el Clásico es seña de identidad de la saga, es genial tener libertad para que cada jugador disfrute a su manera, y además podéis combinar esta decisión con diferentes modos de dificultad y personalizar al máximo la experiencia. ¡Y os aseguramos que la combinación de Novato y Dificultad Extrema no deja de ser un desafío enorme!

Por otra parte, Awakening permite una interacción entre personajes más gratificante que nunca: podéis colocar a dos personajes en casillas contiguas, que el uno se apoye al otro y aumenten sus probabilidades de éxito en ataque y defensa, lo cual proporciona una importante **dimensión estratégica** para la batalla. Pero lo mejor de todo es que, cuanto más luchen juntos, más estrecharán sus vínculos y desbloquearéis conversaciones personales entre ellos. Incluso podréis hacer que acaben enamorándose, casándose y teniendo hijos, ¡que se

VUESTROS PERSONAJES PUEDEN ENAMORARSE Y CASARSE

unirán como personajes jugables y heredarán habilidades de sus progenitores!

Por todo lo que os hemos contado, ya imaginaréis lo rejugable y personalizable de Fire Emblem, ya que cada partida es muy diferente según los personajes que uséis, las parejas que forméis, las clases y modos de dificultad que escojáis y otros factores. Además, su estupendo uso de StreetPass permite combatir contra equipos de otros jugadores y conseguir sus objetos, y también hay un modo cooperativo local. En definitiva, el mejor Fire Emblem y un gran paso en la saga.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Estupendas escenas, aunque los mapas de batalla son más bien sencillos, pero variados y con gusto.

Diversión ★★★★
Increíblemente profundo, combates genialmente diseñados, infinidad de posibilidades. Un juegazo.

Multijugador ★★★
El uso de StreetPass está muy bien planteado, pero el multijugador podría apuntar más alto.

Duración ★★★★
Una aventura principal de 40 horas, montones de misiones opcionales, muy rejugable.

Lo mejor y lo peor

Los combates, los sistema de clases y parejas, accesible y desafiante al mismo tiempo.

No hay puntos de guardado en medio de las batallas en modo Clásico, a diferencia de DS.

Nuestra opinión

El mejor juego en su género

A no ser que tengáis algún tipo de alergias al rol y la estrategia, este juego no puede faltar en vuestra colección. Ideal tanto para iniciarse en la saga como para seguir disfrutando de ella, dará diversión para meses.

Te gustará...

Más que... Paper Mario: Sticker Star

...Y más que Ghost Recon: Shadow Wars

Total



EL DATO
Los creadores del juego son los mismos que hicieron *Mortal Kombat* en PS3 y Xbox 360



Género **Lucha**
Compañía **Warner Bros**
Jugadores **1-8**
Precio **62,95 €**
www.injustice.com

Argumento
En un universo paralelo, Superman ha enloquecido y esclavizado a toda la humanidad. Los héroes y villanos de nuestra realidad viajan a ese universo para derrocarlo.

Injustice Gods Among Us

El de los calzoncillos por fuera, contra todos

Los iconos más reconocibles del universo DC miden sus fuerzas en un juego de lucha que, por fuera, parece tridimensional, pero en realidad se juega como uno en 2D de toda la vida. Tenemos a Batman, Superman, Aquaman, El Joker... Hasta 24 héroes y villanos, cada uno de ellos con **sus poderes característicos**. Tampoco faltan escenarios reconocibles como la Batcueva o las calles de Metropolis, llenos de objetos interactivos (robots que lanzar, superficies desde las que propulsarnos, etc) que sirven para pillar al rival por sorpresa y restarle algo de salud en el proceso. ¡Hasta podemos lanzarlo a otro ring diferente de un golpetazo! Con cada golpe que damos o recibimos se va llenando la barra de energía, que sirve para lanzar versiones más potentes de los ataques, **un ataque definitivo** (que elimina un tercio de la salud del rival) o iniciar un choque en el que ambos héroes impactan en un único golpe devastador. Y todo se ejecuta con sencillez: sólo hay 3 botones de ataque y otro para activar la habilidad especial de cada personaje (cambiar de arma o cubrirse de un escudo protector, por ejemplo).

El camino del héroe

El modo principal del juego es **la Historia**, que desde la perspectiva de los diferentes héroes nos cuenta cómo

¿Cómo usamos aquí el gamepad?

El juego remoto está disponible en la pantalla de nuestro mando, para que sigamos la partida fuera de la tele. También podemos configurar el gamepad de tal forma que muestre los comandos de los ataques especiales que elijamos, para que no los olvides.







Los choques se pueden activar cuando nuestra barra de salud desciende bastante. Ambos luchadores colisionan y el que "apueste" más barra de energía, gana.



Aprovecha los escenarios, porque eso puede dar la vuelta a los combates. Aquí se ve cómo la pérfida Raven se apoya en la esfera para saltar sobre Batman.



Cuestión de energía

Vigila las barras de la parte inferior de la pantalla, porque cuando las tengas a tope podrás ejecutar los movimientos más interesantes.

Colecciona sin parar

Hay muchos extras ocultos como trajes especiales (como el de Superman en la imagen inferior) que se obtienen al superar metas concretas. Con los puntos de experiencia de los combates liberamos circuitos del modo Duelos.





toman sus posiciones en el conflicto contra Superman. Entre combate y combate se cuela algún minijuego consistente en pulsar botones en el momento exacto. Aparte de ese modo, se incluyen los de práctica y combates individuales, así como uno llamando **Laboratorios STAR: 240 misiones** sencillas o alocadas, como pelear con los controles invertidos o detener los misilazos del Joker. La oferta para un jugador se completa con **el modo Duelos**: 20 "circuitos" de 10 combates con una temática común, como pelear sólo contra villanos o hacerlo con poca salud.

La liga de los jugadores

Todos estos modos están muy bien, pero siempre es más interesante pelear contra algún colega. Es posible organizar un **versus local**, pero también hay

24 PERSONAJES ICÓNICOS DE DC PELEAN ENTRE SÍ EN COMBATES MUY ESPECTACULARES

modo online para desafiar a cualquier jugador del mundo, que además de las peleas normales ofrece los modos **Supervivencia**, en el que peleamos contra jugador tras jugador hasta que nuestra salud llega a cero, o **Rey de la Colina**, en el que cada vez que alguien es derrotado pasa a la cola de la lista de jugadores para esperar su turno. Una oferta lo bastante completa como para satisfacer a cualquiera. No esperéis un uso revolucionario del gamepad ni un sistema de lucha rompedor, pero sí **diversión directa** para cualquier tipo de jugador.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos 
Los luchadores, escenarios y efectos especiales se ven de lujo. Algún secundario más flojillo.

Diversión 
El control se domina rápido, pero los veteranos también pueden disfrutar de un reto a su altura.

Multijugador ★★★
Modos multiplayer suficientes para garantizar el entretenimiento, ya sea online o en modo local.

Duración 
La historia se supera en un par de tardes. Los coleccionables y retos para un jugador dan para mucho.

Lo mejor y lo peor

Cómodo de jugar, ya seas experto en lucha o no. Los combates son espectaculares.

Sin voces en castellano. El control en el modo Laboratorios STAR es duro.

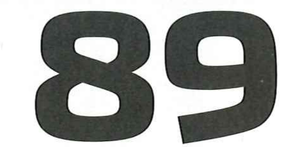
Nuestra opinión

Gran forma de acercar la lucha a todos

Se ciñe a los cánones de la lucha 2D clásica y eso le sirve para que cualquiera se anime a echar unas partidillas. Hay algún defecto puntual en el control, pero eso no le impide ofrecer unos combates bastante fluidos e impactantes.

Te gustará...

Más que... 
Tekken Tag Tournament 2

Menos que... 
Batman Arkham City Armoured Ed.

Total

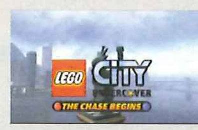
89

NINTENDO 3DS





Género **Aventura**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **34,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Chase McCain es un joven poli novato que acaba de llegar a la comisaría de LEGO City. Y, para su sorpresa, va a tener que encargarse de limpiar una ciudad llena de criminales.



LEGO City Undercover The Chase Begins

Y así es cómo Chase McCain se convierte en tu héroe

EL DATO
Chase buscará 8 tipos de coleccionables: ladrillos rojos, postales, vehículos...



Que LEGO City para Wii U es todo un juegazo es algo que sabe todo el mundo. Así que cuando se anunció esta precuela en exclusiva para 3DS, todos esperamos que nos quitará el sabor de boca agridulce que dejó **el poco sorprendente LEGO Batman 2** de la portátil. Vale, pues deseo cumplido, porque aunque The Chase Begin no es tan bueno como el LEGO City de Wii U, se abre a **un rico desarrollo sandbox** que lo convierte en el mejor LEGO portátil.

No faltan los disfraces

El juego nos cuenta las **primeras aventuras** del optimista Chase McCain, aquí un poli novato en una LEGO City llena de criminales. Así que nuestro objetivo será ir deteniendo uno a uno a los más peligrosos, superando una sucesión de **variadísimas misiones**: tendremos que explorar, saltar, pelear, conducir y usar multitud de **"gadgets"** que nos facilitarán nuestra tarea: una lupa para seguir pistas, un escáner para localizar enemigos o un escáner de voz para escuchar conversaciones detrás de las puertas. Además, Chase irá consiguiendo a lo largo de la aventura **7 tipos de disfraces** (8 contando el básico de poli), y cada uno le dotará de diferentes habilidades, indispensables para acceder a determinadas zonas. Y, como LEGO City es un sandbox, encima pilotamos coches, camiones y



Que no pare la fiebre
En mayo sale a la venta la versión Wii U de **LEGO Batman 2**, y para finales de año se espera **LEGO Marvel Heroes**. ¡Siempre hay juegos LEGO en el horizonte!

LEGO City, una ciudad interconectada

The Chase Begins es un "sandbox"... pero con un pequeño truco: la ciudad está dividida en zonas conectadas y, para pasar de una a otra, hay tiempos de cargas. El mapa entero es una versión reducida del de Wii U, pero aún así hay gran variedad de escenarios por visitar.











McCain es un poli novato que se encuentra con una LEGO City llena de criminales. Para reducirlos usará sus impresionantes habilidades en lucha cuerpo a cuerpo.



Basta con pulsar un botón para ponernos al volante de cualquier vehículo del juego. Eso sí, será terrestre, porque no pilotamos ni barcos ni helicópteros.

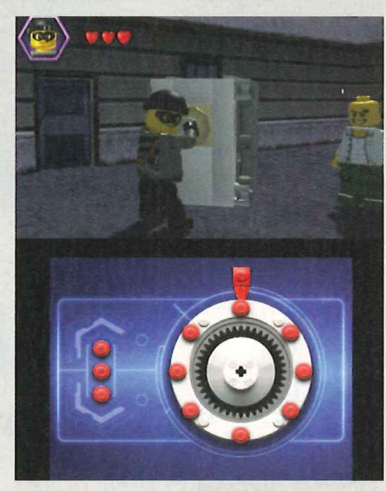


McCain, el poli total

Para superar el variado desarrollo del juego, McCain salta, pelea, trepa, usa gadgets, nada, se disfraza... es el agente perfecto.

Mira la pantalla táctil

El juego la usa mucho. Muestra el mapa de la ciudad, pero también se utiliza en "gadgets" como el dispositivo de escucha o en determinadas acciones, como por ejemplo abrir cerraduras con combinación con el disfraz de ladrón.



demás vehículos terrestres para resolver **misiones al volante**. El punto flojo de este variadísimo desarrollo son **las peleas**. Chase esquiva, golpea y agarra a sus enemigos con divertidas animaciones, pero los malos suelen ser unos flojeras a los que está chupado vencer y estas luchas cuerpo a cuerpo se hacen repetitivas. Esto no impide que la enorme variedad de situaciones hagan el juego **muy entretenido**... a pesar de que está guiadísimo. Queremos decir: cada situación solo puede resolverse de una forma y siempre van a aparecer los iconos del disfraz o los indicadores del "gadget" que necesitas usar. Aquí hay poco espacio para tu perspicacia y habilidad.

Ciudad por barrios

Como ya hemos comentado, el juego **es un sandbox** que nos permite movernos libremente por la ciudad... aunque hay que decir que no es un gran escenario abierto: se trata de zonas abiertas conectadas y, al pasar de una a otra, hay tiempos de carga. Y además, hay mucho "popping" y cuando conducimos es un pelín molesto, porque a veces aparecen vehículos muy cerca de nosotros.

EL DESARROLLO VARIADO Y EL SENTIDO DEL HUMOR SUPLEN LA FALTA DE DESAFÍO

Pero no creas que el juego es técnicamente flojo: los personajes están muy bien animados y los escenarios son variados y detallados. Y encima es gracioso y está **doblado al castellano**. Vale, quizá no sea el desafío de tu vida, pero es una muy buena aventura para niños, muy capaz de entretener a los adultos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

Personajes muy bien animados y escenarios bonitos (aunque la ciudad se genera bruscamente).

Diversión ★★★

Un desarrollo variado y mucho sentido del humor garantizan la diversión, aunque sea facilito.

Multijugador  NO TIENE

No tiene, y es una pena porque tradicionalmente es uno de los grandes atractivos de los LEGO.

Duración ★★★

Unas 10 horitas de campaña, pero al menos el doble para desbloquear todos los secretos.

Lo mejor y lo peor

Entre tantos disfraces y situaciones, en este juego no hay momento para aburrirse.

La ciudad, formada por escenarios conectados, y las peleas, simples y repetitivas.

Nuestra opinión

Una ciudad pequeña... pero divertida

LEGO City llega a 3DS conservando muchos de los atractivos de Wii U, como la posibilidad de pilotar diversos vehículos o los disfraces de Chase. Un juego entretenido pero facilito, recomendable sobre todo para niños.

Te gustará...

Más que... Driver Renegade 3D

...y más que LEGO Batman 2



Total

80

Nintendo eShop





Género **Musical**
Compañía **Game Freak**
Jugadores **1**
Precio **14,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
El planeta Melodía está siendo atacado y Tempo, acompañado de Lira y Taiko, deben rescatar a la princesa Ariana para evitar la catástrofe.



DESCÁRGATE la demo de la eShop



En las batallas contra los jefes deberás observar y repetir una serie de patrones con los botones o el stick.





EL DATO
Te esperan más de 50 fases repletas de diversión, acción y ritmo a raudales

Harmoknight

Los creadores de Pokémon cambian a Pikachu por la música

Hay que reconocerle a los que estudios Game Freak han hecho **un buen trabajo** con Harmoknight, pero también es verdad que se nota que fuera del RPG no se sienten igual de cómodos. Este nuevo título está cargado de ideas magníficas aunque hay despistes difíciles de entender.

Plataformas rítmicas

Harmoknight consigue mezclar con éxito las **mecánicas de juego musical** con el funcionamiento clásico de los plataformas. Cuando manejamos a uno de los tres protagonistas, el personaje avanza solo mientras utilizamos los botones, siempre al ritmo de la música, para esquivar obstáculos o fulminar a los enemigos. El juego te obliga a **meterte en el ritmo** y a mantener la atención en la melodía para acabar los niveles, pero a la vez conserva el sabor plataformero en los saltos y los golpes. Es, salvando las distancias, una mezcla entre un Super Mario cualquiera, un Bit.Trip Runner y el Theatrhythm: Final Fantasy. Que desde luego no es decir poco. Le faltan tablas para ser un Super Mario, no es tan brillante como Bit. Trip Runner y tampoco es tan adictivo como Theatrhythm ni tiene el mismo carisma, pero la mezcla es resultona, funciona y entretiene.

Además, el apartado artístico del juego está especialmente cuidado: los personajes y escenarios son bonitos, los gráficos son estupendos y el 3D funciona de maravilla.

Aun así, es difícil perdonar que un juego de acción rítmica tenga una banda sonora tan repetitiva y machacona. En muchos niveles da la sensación de estar escuchando una y otra vez la misma canción y, en parte, es así: algunas pantallas tienen el mismo tema con variaciones mínimas. Tampoco se entiende que un juego con un guión poco espectacular y pensado para partidas rápidas, interrumpa constantemente con cinemáticas diálogos eternos sobre la historia.

Con todo, Harmoknight **cumple y divierte**. Sus personajes tienen mucho encanto, y a ti te permite medir tu dosis de ritmo sin que un error signifique perderlo todo.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆

Valoración
Su mezcla de plataformas y juego musical funciona fenomenal. Tiene ritmo, encanto y diversión. Lástima su repetitiva banda sonora.

Total **79**





3

Género **Puzles**
Compañía **Two Tribes**
Jugadores **1**
Precio **14,99 €**
twotribes.com

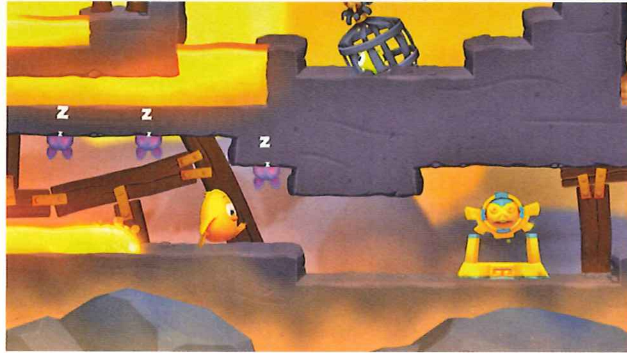


Argumento
Toki Tori es un simpático pollito con una misión: salvar su bosque. Y para ello necesitará toda su inteligencia y las habilidades de los animales que lo habitan.





El editor de niveles llegará a Wii U después de su lanzamiento y podremos construir nuestros mundos.





EL DATO
Superar todos sus niveles te llevará 10 horas, y habrá una actualización con un editor de niveles

Toki Tori 2

Si eres un pollo, para sobrevivir te toca desarrollar la inteligencia

Hace más de una década, Toki Tori nació en Game Boy Color con una aventura en la que cada nivel era un pequeño puzle. Y aunque sus creadores, el estudio **Two Tribes**, jamás han olvidado al personaje (incluso lanzaron una versión muy renovada del juego para WiiWare), hemos tenido que esperar 12 años para ver una genuina segunda parte. Es cierto que el desarrollo es muy novedoso, pero la base sigue estando en **los puzles y rompecabezas de dificultad creciente**. Es más, tendrás que armarte de paciencia porque algunos resultan bastante complejos.

Mira al pajarito

Nuestra meta es **alcanzar la salida de cada nivel** resolviendo las pruebas que nos proponen, pero también puedes recoger piezas de oro o activar puertas.

¿Cómo te llevas con las corcheas y las semicorcheas? Durante nuestra travesía aprendemos a utilizar **los cantos de pájaro** de nuestro prota: las combinaciones de notas que aparecen pulsando A e Y desbloquean habilidades o atajos. Por ejemplo, un **combo de notas** nos hace volver al último 'checkpoint' si nos atascamos; otro "invoca" a un pájaro fotógrafo que nos permite mover el pad de Wii U para fotografiar a todos los seres del universo de Toki Tori 2 y colocarlos en una galería.

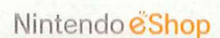
Una de las cosas más llamativas es cómo nos enseña sus mecánicas sin usar tutoriales. De hecho, además del título, el juego no tiene **ni una línea de texto**. Solo nos movemos a la derecha y a la izquierda, damos culetazos y silbamos melodías. Casi todo el desarrollo se basa en la **interacción con el entorno** y estas acciones. El control es sencillo, fluido y muy natural, así que es muy fácil cogerle el tranquillo. El hecho de que no haya guías complica la aventura pero resulta refrescante tener que pensar tu siguiente movimiento. El mundo, compuesto de **docenas de zonas en los que piar**, es bastante grande y muy divertido de explorar. Y todo con unos gráficos 2D muy vistosos, que redondean una fórmula sencilla en control pero de puzles brillantes, más que suficiente para recordar a este pollito de ojos saltones en un entorno absorbente y adictivo.

Puntuaciones

Gráficos	★★★★
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆

Valoración
Un juego entrañable y exigente a partes iguales, con puzles bien diseñados. Adaptarnos a su entorno sin tutoriales es muy estimulante.

Total **87**







Género **Acción**
Compañía **Agatsuma**
Jugadores **1-4**
Precio **29,90 €**
www.nintendo.es



Argumento
Solange Blanchefleur de Luxe tiene nombre de princesa y también muchos problemas. Un montón de monstruos han invadido su reino… más vale que empuñe su espada.



DESCÁRGATE el juego desde la eShop



Code of Princess

Descubre y disfruta este beat' em up con sabor años '90

Si eres fan de los **beat'em up,** quédate con este título: Code of Princess. La eShop de 3DS se anota otro tanto con este juego, que bebe de grandes clásicos del género como el famoso Guardian Heroes (Sega). Y además, aunque los combates cuerpo a cuerpo marcan las pautas, sus desarrolladores han introducido destellos de otros géneros para hacer una aventura **tan atractiva como su prota, Solange**, una princesa que tiene que defender su reino de monstruos muy diversos.

De cosecha propia

Code of Princess se inspira en los beat 'em up noventeros más famosos y **ese aire nostálgico que rezuma** es uno de sus mejores aciertos. Sus gráficos respiran el encanto de lo retro y, aunque estemos rodeados de clichés del género, es de agradecer el **tono irónico** que se le añade.

Nuestra princesa va ligerita de ropa y en nuestro equipo tenemos a una zombi o a una monja que se hace llamar Sister Hel. El tono de humor hace la aventura mucho más llevadera si tenemos en cuenta que los mamporros a diestro y siniestro son lo más relevante. Y de eso va muy bien surtido Code of Princess. Su **sistema de combate es bastante atractivo**, haciendo de cada lucha una tarea muy divertida. Y entre tanto guantazo, aparece el **toque RPG** que evita que el juego sea un beat 'em up convencional: a medida que progresamos recogemos complementos o armaduras y estos ítems se pueden incorporar a nuestros personajes. Cuando hemos acabado de



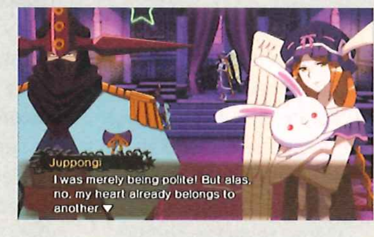
Homenaje al clásico

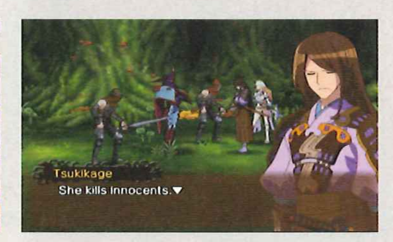
¿Por qué Code of Princess recuerda al clásico **Guardian Heroes** de Saturn? Pues porque… es del mismo estudio, Agatsuma, y también mezcla golpes y rol.



Cada personaje tiene su estilo

Al principio elegimos entre 4 personajes y, por mucho que Solange sea la más guapa, os recomendamos subir a los demás de nivel y conocer sus habilidades. Ali es muy ágil, Zozo maneja de lujo la magia y Allegro tiene ataques "musicales". ¡Echadle horas!







EL DATO
Manejamos más de 50 personajes, cada uno con sus propios ataques

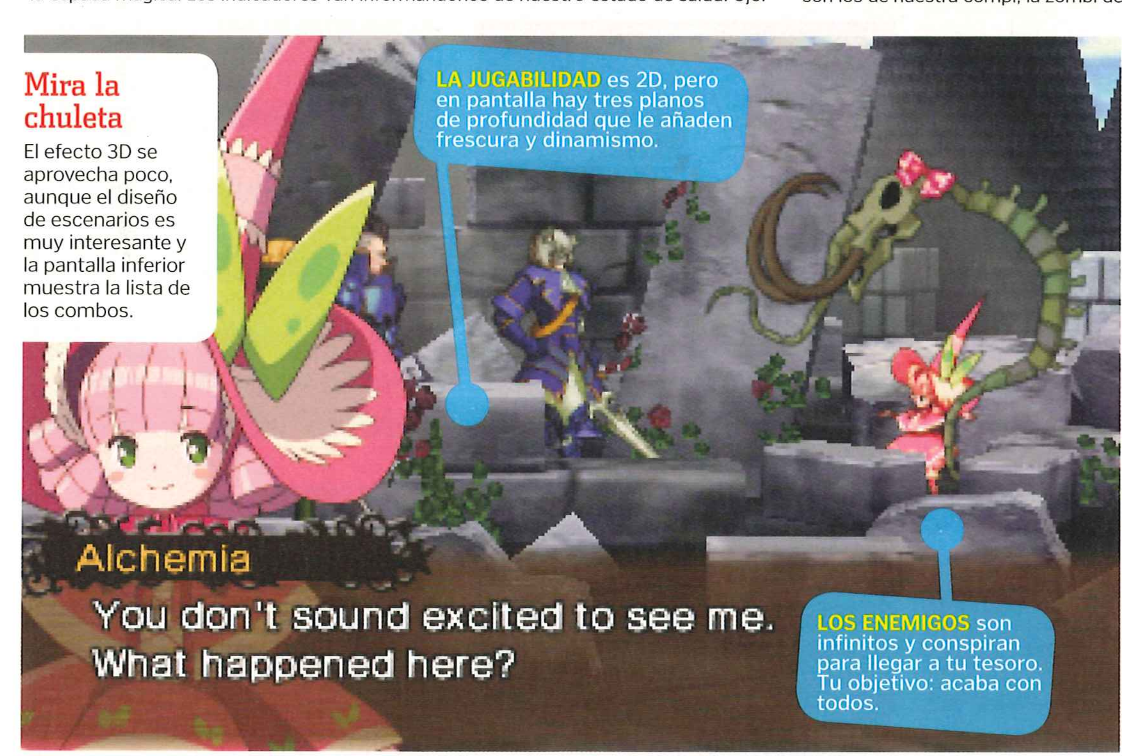


El objetivo de cada pantalla es cargarnos a todos los enemigos que quieren robarnos la espada mágica. Los indicadores van informándonos de nuestro estado de salud. Ojo.

Cada uno de los personajes principales tiene un ataque mágico. Los más efectivos son los de nuestra compi, la zombi de pelo rosa, pero vale la pena probar los demás.

Mira la chuleta

El efecto 3D se aprovecha poco, aunque el diseño de escenarios es muy interesante y la pantalla inferior muestra la lista de los combos.



LA JUGABILIDAD es 2D, pero en pantalla hay tres planos de profundidad que le añaden frescura y dinamismo.

LOS ENEMIGOS son infinitos y conspiran para llegar a tu tesoro. Tu objetivo: acaba con todos.

Enemigos mortales

Code of Princess se inspira en los clásicos y no olvida una de sus mayores señas de identidad: los jefes finales. Los combates contra enemigos que nos doblan en tamaño son frecuentes y nos ofrecen los momentos más intensos.





vestirlos de punta en blanco, en cada nivel superado elegimos qué habilidades potenciarles por un sistema de adquisición de puntos de experiencia (ataque, velocidad, vitalidad, defensa...). **Hay 50 personajes disponibles** cada uno con sus propios movimientos, armas y habilidades, además de un aspecto bastante chulo y cuidadas animaciones, al estilo anime japonés.

Más rejugabilidad

Otro de sus principales reclamos es su **multijugador**, local y online. Hasta 4 personajes pueden adentrarse en la aventura, aunque la vertiente online tiene algo de retardo que entorpece un poco la experiencia. Por otro lado, el modo Campaña dura tan solo unas 3 o 4 horas, aunque los desarrolladores han intentado aportar contenido adicional con un Tutorial, un modo de Juego Libre y otro llamado **Misiones de Bonus**.

LOS TOQUES DE RPG EVITAN QUE SE CONVIERTA EN UN BEAT' EM UP CONVENCIONAL

Estos modos extra y la cantidad de personajes que podemos desbloquear alargan sin duda la vida del título, pero el problema del online le resta atractivo. Además, llega con **voces y subtítulos en inglés**. Pero, aún así, se trata de un beat'em up **divertido y bonito**, que reta nuestra habilidad incrementando su dificultad en su justa medida. Merece la pena por su aroma clásico y por su multijugador local, y más teniendo en cuenta que en 3DS no hay mucha competencia en su género. La sensación final es muy dulce.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Basa su contenido visual en los clásicos escenarios 2D, así que todo es un guiño a otros beat 'em up.

Diversión ★★★☆
Desafía tu habilidad con el control al avanzar la historia. Ver a cada héroe en combate no tiene precio.

Multijugador ★★★☆
Los problemas técnicos en el modo online le hace perder un poco, pero el modo local mola.

Duración ★★☆☆
Superar la campaña te llevará solo 4 horas, pero tiene un montón de extras y está el factor rejugable.

Lo mejor y lo peor

- El aroma clásico con innovaciones que llegan de otros géneros, y su cuidada estética.
- El online tiene algo de retardo. Y que nos llegue completamente en inglés.

Nuestra opinión

Puños, patadas... y un poco de cada género

Combina elementos muy sencillos para crear una experiencia bastante original y curiosa. Se aleja del género convencional con algunos detalles y merece la pena probar cada personaje. ¡Y está hecho con mucho amor!

Te gustará...

Más que... Heroes of Ruin

Menos que... Super Street Fighter IV



Total

83

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





J. CARLOS GARCÍA

1. New Super Mario Bros. U
2. NFS Most Wanted U
3. Zen Pinball 2
4. Nintendo Land
5. CastlevaniaMoF





ROBERTO J.R. ANDERSON

1. Fire Emblem Awakening
2. LEGO City
3. Monster Hunter 3 Ultimate
4. Luigi's Mansion 2
5. New Super Mario Bros. 2





GUSTAVO ACERO

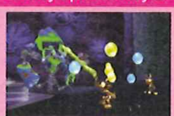
1. Luigi's Mansion 2
2. Trine 2
3. ZombiU
4. Toki Tori 2
5. Batman Arkham City

Wii



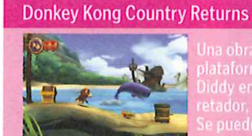
Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Beat the Beat Rhythm Paradise	237	85
Bit.Trip Complete	234	86
Boom Street	230	81
Call of Duty Black Ops	218	92
Carnival Salvaje Oeste 3D	234	75
Cars 2	224	80
Castlevania Rebirth (WiiWare)	222	4/4
Conduit 2	222	88
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	**243**	**80**



Vuelve Mickey, pero esta vez no está solo: cuenta con Oswald para salvar el Páramo en una aventura de acción y saltos para dos jugadores.

Nombre	Número	Nota
Disney Universe	228	84
Donkey Kong Country Returns	**218**	**94**



Una obra cumbre de las plataformas 2D. Donkey y Diddy en un juego difícil, retador, precioso y genial. Se puede jugar a dobles.

Nombre	Número	Nota
ESDLA Las Aventuras de Aragorn	216	83
FIFA 12	228	84
FlingSmash	218	78
Football Up (WiiWare)	231	79
Goldeneye 007	217	93
Guitar Hero Warriors of Rock	216	91
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**

El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.

Nombre	Número	Nota
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
Just Dance 4	241	78
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Madagascar 3 De marcha por Europa	237	69
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Mario Sports Mix	219	85
Masters Tiger Woods PGA Tour 12	223	86
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
Moto Heroz	228	87
Mystery Case Files Malgrave	226	71
NBA 2K12	230	85
NBA 2K13	241	80
NBA Jam	216	83
New Super Mario Bros. Wii	**230**	**95**

Un clásico que no pasa de moda: Mario volvió a las 2D pero permitiendo 4 jugadores simultáneos... y poniendo por las nubes la diversión.

Nombre	Número	Nota
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Pokémon Rumble (WiiWare)	230	88
Poképark 2	233	70
Project Zero II Wii Edition	236	90
Rabbids Regreso al Pasado	217	85
Rage of the Gladiator (WiiWare)	222	73
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Rock Band 3	218	92
Sengoku Basara	216	81
Shaun White Skateboarding	217	82
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	**241**	**88**



Acción, aventura y toques de rol para un juego mágico: pon tus gigantes sobre el Portal y aparecerán en la tele. ¿Puedes resistirte a coleccionarlos?

Nombre	Número	Nota
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Sonic Colours	217	93
Sonic & SEGA All-Stars Racing	208	92
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Super Mario Galaxy 2	**212**	**100**



El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.

Nombre	Número	Nota
Top Spin 4	221	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Vampire Crystals (WiiWare)	244	86
Virtua Tennis 4	222	83
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90
Zelda Skyward Sword	**229**	**99**



El origen de la saga en el Zelda más grande y profundo. El mando y el nuchuk se convierten en tu espada y el escudo en esta obra maestra.

Wii U



Su catálogo crece lento pero seguro. ¡No dejes de visitar la eShop!

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Batman Arkham City Armoured Ed.	242	90
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Chasing Aurora (eShop)	243	79
Darksiders II	242	90
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
FIFA 13	242	91
Fist of North Star 2 (eShop)	245	72
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 4	243	80
LEGO City Undercover	**246**	**91**



Convertido en el agente Chase McCain, patrulla LEGO City pilotando más de 100 vehículos y supera divertidas misiones de acción y saltos.

Nombre	Número	Nota
Little Inferno (eShop)	243	81
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	**246**	**92**



Crea a tu personaje y lánzate a cazar las bestias gigantes más peligrosas solo, junto a otros 3 jugadores en modo online... o en conexión con 3DS.

Nombre	Número	Nota
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**



Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un multijugador supremo.

Nombre	Número	Nota
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
Nintendo Land	242	90
Need For Speed Most Wanted U	246	90
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Tank! Tank Tank!	244	70
The Cave (eShop)	245	80
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Vengadores Batalla por la Tierra	245	71
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- **Fire Emblem Awakening**, obra maestra para 3DS.
- **Injustice:** superhéroes DC ajustan cuentas en Wii U.
- **LEGO City**, el mejor LEGO también en 3DS.
- **Toki Tori 2**, puzles de calidad en la eShop de Wii U.
- **Code of Princess, rol y acción sexy para la eShop.**

3DS



Fire Emblem es solo el mejor de los titulazos que llegan este mes.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Art of Balance Touch! (eShop)	237	75
Asphalt 3D	223	79
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Cars 2 (DS)	225	80
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	**245**	**93**



Los españoles Mercury Steam firman un Castlevania de clásico desarrollo 2D que añade a la exploración y los saltos un sistema de combate más profundo. Y la ambientación es magistral.

Nombre	Número	Nota
Capitán América (DS)	226	75
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Dragon Quest VI (DS)	223	85
Driver Renegade 3D	227	73
Dual Pen Sports	227	66
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**



Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.

Nombre	Número	Nota
Fractured Soul (eShop)	244	80
Freakyforms Deluxe	238	72
Ghost Recon Shadow Wars 3D	223	83
Gunman Clive (eShop)	244	75
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Hydroventure Spin Cycle	244	70
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90

Nombre	Número	Nota
Kingdom Hearts 3D	238	89
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Lost Town The Jungle (eShop)	241	70
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**

Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.

Nombre	Número	Nota
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Mario Kart 7	**230**	**96**

Imprescindibles las carreras más competidas que nunca de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!

Nombre	Número	Nota
Mario Tennis Open	235	91
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**



El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.

Nombre	Número	Nota
Nightsky (eShop)	246	71
Okamiden (DS)	221	90
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Pac-Man & Galaga Dimensions	227	73
Paper Mario Sticker Star	**242**	**93**



Ayúdate de una buena colección de pegatinas para disfrutar del Paper Mario con más acción que ha diseñado Nintendo. Con mucha exploración y diálogos cargados de humor.

Nombre	Número	Nota
PES 2013 3DS	243	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Plantas contra Zombis (DSi Ware)	230	86
Pokémon Av. entre las Teclas (DS)	239	75
Pokémon Blanca 2 y Negra 2 (DS)	240	96
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton Llamada Espectro (DS)	229	90
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**

La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.

Nombre	Número	Nota
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Shantae Risky Revenge (DSiWare)	225	4/4
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Shinobi	229	78
Solatorobo (DS)	225	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Monkey Ball	223	75
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
Thor Dios del Trueno	223	73
Urban Champion (3D Classic)	234	70
Virtue's Last Reward	**246**	**88**



Nueve personajes encerrados en un misterioso escenario intentan escapar. Tú eres uno de ellos... y no puedes fiarte de nadie en esta mezcla inquietante de juego de puzles y novela interactiva.

Nombre	Número	Nota
VVVVVV (eShop)	236	90
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda Ocarina of Time	**224**	**96**



Remake en 3D del que muchos aún consideran el mejor juego de la historia. Una inmensa y profundísima aventura llena de épica. Cabalgar sobre Epona por los campos de Hyrule es algo más.

Nombre	Número	Nota
Zen Pinball (eShop)	231	75

TOP 10

JUEGOS CON FANTASMAS



1 Luigi's Mansion 2 (3DS)



2 Project Zero 2 (Wii)



3 Ghost Trick



4 Zelda Ocarina of Time (3DS)



5 Zelda Spirit Tracks (DS)

6 Castlevania (3DS)



7 New Super Mario Bros. U



8 Spirit Camera (3DS)



9 La-Mulana



Nintendo

Así nació... Capcom

Descubrimos cómo le dio al START una de las desarrolladoras que más GAME OVER nos ha hecho ver en nuestra pantalla.



+info
Capcom como tal cumple 30 años en 2013. A día de hoy, su cúpula directiva consta de 11 personas capitaneadas por Kenzo y Haruhiro Tsujimoto. A la ejecutiva se han ido sumando creadores como Keiji Inafune (Mega Man) y Yoshinori Ono (Street Fighter).

Es casi imposible mencionar a Capcom sin que resuene en nuestra mente esa mítica melodía que suele acompañar a su logotipo. Su nombre es acrónimo de **Capsule Computer** (no confundir con la Capsule Corporation de Dragon Ball), porque llamaban "ordenadores encapsulados" a las máquinas recreativas electrónicas que vendían cuando la empresa, fundada por Kenzo Tsujimoto, comenzó su andadura en mayo de **1979**. Su sede estaba en la ciudad de Matsubara, en la prefectura de Osaka, pero por entonces se llamaban I.R.M. Corporation.

En 1981 crearon la empresa subsidiaria Capsule Computer, que en 1983 se unió a la principal y se quedó con el nombre que todos conocemos. Empezaron haciendo juegos a secas, sin el "video" delante: el primero fue **Little League**, una máquina tragaperras mecánica para salones recreativos. Su primer videojuego fue el arcade **Vulgus**, un **shooter de naves** espaciales de **scroll vertical**. Le siguieron otros títulos más conocidos: **1942, Commando y Ghosts'n Goblins**, con una dificultad perfecta para vaciar bolsillos de monedas.

Aliados de Nintendo

En 1985, Capcom se estableció en Estados Unidos y empezó a lanzar conversiones para Famicom/NES de sus juegos para recreativas. Por aquel entonces, Capcom apenas contaba con dos diseñadores en plantilla: Yoshiki Okamoto (procedente de Konami) y Tokuro Fujiwara. Después llegó gente como **Keiji Inafune**, y para aprovechar el tirón de las consolas domésticas, en diciembre de 1987 pusieron a la venta su primer juego creado específicamente para consola: nada menos que el primer **Mega Man** para NES. Y ese año también lanzaron para recreativas **Street Fighter,** un juego de lucha uno contra uno que supuso el germen de una gran saga que iba a pegar más fuerte que un shoryuken en la siguiente consola de Nintendo... Le siguieron títulos como Bionic Commando o Strider para recreativas y para NES, además de las distintas secuelas de Mega Man, convirtiéndose así en un nombre clave de la industria.

Además, Capcom se hizo con la licencia para **publicar juegos de Disney** en consolas de Nintendo, y de ahí salieron títulos como los DuckTales, la trilogía Magical Quest y la adaptación de Aladdin para SNES. En varios de ellos trabajó un recién llegado que daría que hablar (y que jugar): **Shinji Mikami**.



Ghosts'n Goblins fue uno primeros grandes éxitos de Capcom, tanto en NES como en recreativa.



Street Fighter II quedará para siempre como uno de los juegos más exitosos e influyentes de la historia.

El restaurante de Capcom

¡Camarero, un pastel de cerebro de zombi! En Shinjuku, Tokio, Capcom ha montado el 'Capcom Bar', un restaurante donde la decoración y los platos están basados en sus más grandes franquicias: la carta incluye un filete de una de las bestias de Monster Hunter, chupitos de Virus-T... Hasta los camareros representan momentos de los juegos.



Sus más grandes personajes

Capcom es una de las desarrolladoras más veteranas y amadas del mundo. A lo largo de sus ya 34 años de historia desde su fundación como I.R.M, ha dejado decenas de personajes inolvidables, especialmente en consolas Nintendo.



Mega Man
Considerado la mascota "no oficial" de la compañía, nació y tuvo montones de secuelas y spin-offs en nuestras consolas. Acaba de cumplir un cuarto de siglo.

Sir Arthur
Por su amada la Princesa Prin-Prin, este valeroso caballero de brillante armadura y cantosa ropa interior ha tenido que enfrentarse varias veces al ejército del inframundo. Y nosotros al Game Over.



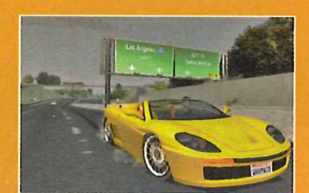
Ryu
El protagonista de Street Fighter (era el único personaje seleccionable en la primera entrega) es probablemente el más famoso luchador de los videojuegos. ¡Toma Hadouken, Ken!

Haggar
Un alcalde que se moja: recién nombrado regidor de Metro City, no duda en ponerse su uniforme de antiguo luchador de lucha libre y librar a la ciudad de las bandas callejeras. Como te "haggarre"...

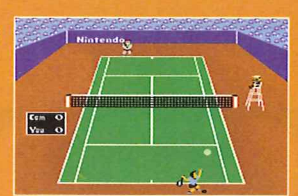

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

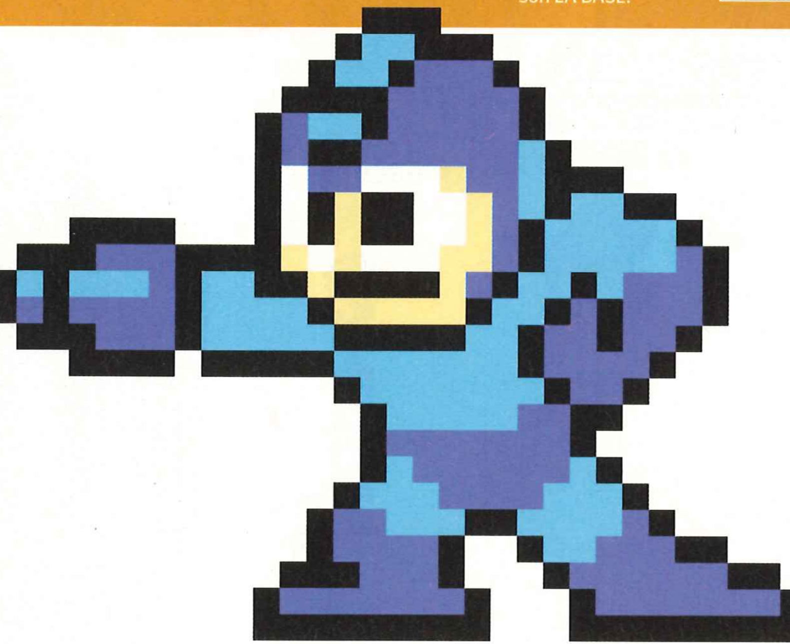


pág 68 **10 juegos con... ciudades**
Cuando las ciudades son algo más que simples escenarios, son LA BASE.



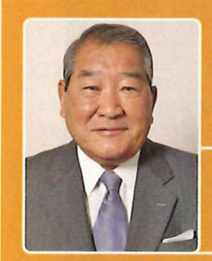
pág 69 **10 claves de Intelligent Systems**
Nos empapamos de la compañía que está detrás de Fire Emblem.





La familia Capcom

En Capcom trabajan alrededor de 2.000 personas, y aún así, todo queda en familia: los Tsujimoto. Kenzo Tsujimoto es el fundador y principal accionista, y su hijo Haruhiro es el presidente. Otro de los vástagos, Ryozo Tsujimoto, es productor de Monster Hunter. Fuera del clan, Yoshinori Ono, genio tras los Street Fighter, es otro de los mayores activos de la empresa en la actualidad.

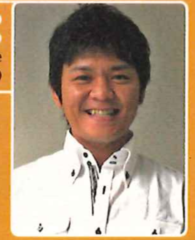


Kenzo Tsujimoto (Fundador de Capcom)



Haruhiro Tsujimoto (Presidente de Capcom)

Yoshinori Ono (Director de Street Fighter IV)



Ryozo Tsujimoto (Productor de Monster Hunter)



EL LOGOTIPO EMBLEMÁTICO
El logotipo de Capcom es de los pocos en la industria del videojuego que ha permanecido inalterado con el paso de los años. Además, casi siempre va acompañado de una peculiar melodía (que sí ha experimentado variaciones). Todo un icono.

Pasaron los 80 y llegó la "movida" de los 16 bits: Capcom estrenó la Super con Final Fight, un "yo contra el barrio que para eso soy el alcalde" del que se responsabilizó Okamoto. Su siguiente encargo fue hacer una secuela de aquel Street Fighter... y el resultado, ya lo conocéis y lo habéis jugado hasta quedaros sin huellas dactilares: **Street Fighter 2** es el juego más exitoso de toda la historia de Capcom; sólo de la versión de SNES se vendieron más de 6 millones de cartuchos. También lanzaron **su primer RPG**: Breath of Fire, y Mega Man y Sir Arthur protagonizaron más juegos. Game Boy recibió adaptaciones de varios juegos para consolas de sobremesa y joyitas inéditas como Gargoyle's Quest.



El número de franquicias populares de la compañía es enorme: Mega Man, Monster Hunter, Resident Evil, Street Fighter... probablemente, en este aspecto solo le supere la propia Nintendo.

A DÍA DE HOY ES LA THIRD-PARTY NIPONA QUE MÁS APOYA LAS CONSOLAS NINTENDO

Aliados de Nintendo

Más escaso fue el apoyo de Capcom a N64, con **apenas tres juegos**: Mega Man 64, Magical Tetris Challenge y una versión mejorada de Resident Evil 2. En esta segunda mitad de los 90, Capcom se centró en PlayStation, donde cosecharon un éxito de miedo con los Resident Evil de Shinji Mikami. La 64 bits iba a recibir una precuela exclusiva, RE Zero, pero su desarrollo se trasladó a GameCube. El cambio de milenio trajo consigo un renacimiento en las relaciones entre Nintendo y Capcom: desarrollaron juntos los **Zelda Oracle** para Game Boy Color y lo dieron todo en Game Cube con el "remake" del Resident Evil original primero, y títulos tan importantes como Viewtiful Joe, Killer 7, P.N. 03 y, sobre todo, **Resident Evil 4,** después. De Capcom surgió más adelante **Clover Studio** (los de Okami) y, tras su cierre y la marcha de varias figuras como Hideki Kamiya y Asushi Inaba, **Platinum Games**. Pero pese a la fuga de cerebros, Capcom sigue siendo una aliada crucial de Nintendo con sagas como Phoenix Wright, Monster Hunter, Dead Rising, o reinventando otras como Resident Evil.



Leon S. Kennedy
Ha protagonizado dos de los más grandes Resident Evil lanzados en consolas Nintendo, RE 2 y 4. Tras huir de Raccoon City, acabó en un sitio aún más peligroso... la España profunda.

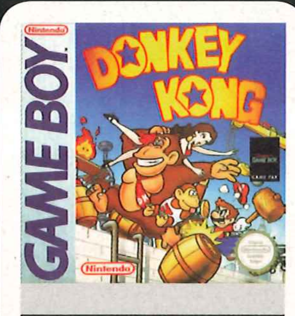
Harmony of Dissonance
Enemigo en la saga Ghosts'n'Goblins, protagonizó su propio juego, cosa que no pueden decir malosos como Bowser o Ganondorf. La saga Gargoyle's Quest unía plataformas, aventura y RPG.

Amaterasu
La saga de la lupina protagonista de Okami y Okamiden (en versión chibi) está en manos de Capcom tras el cierre de Clover Studio. ¿Cogerán el pincel por el mango y volveremos a jugar con ella?

Phoenix Wright
Nos demostró que los juegos de abogados pueden ser divertidos. Ha protagonizado hasta una peli y en breve se enfrentará en 3DS a otro ilustre investigador: Layton.

RETRO REVIEW

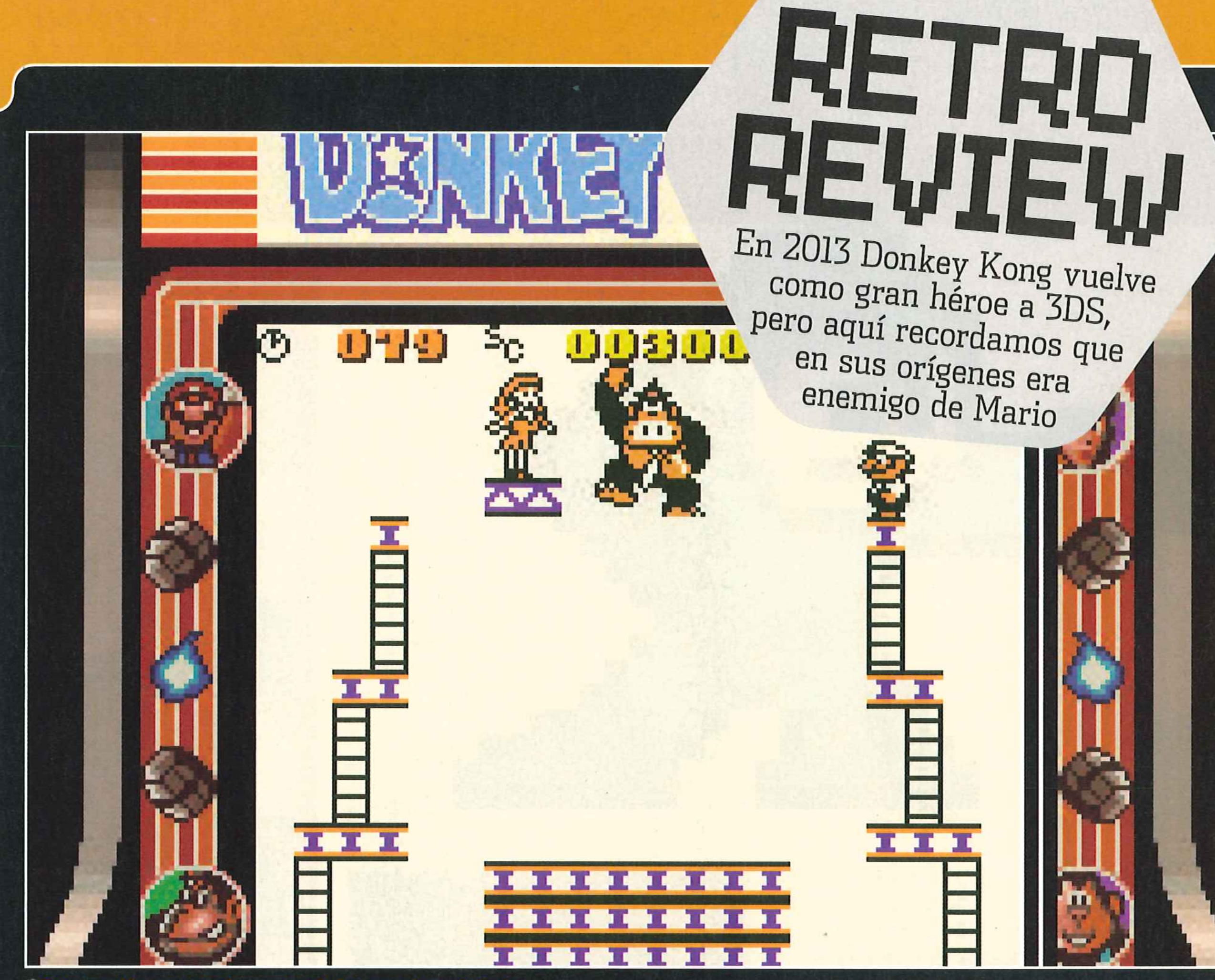
En 2013 Donkey Kong vuelve como gran héroe a 3DS, pero aquí recordamos que en sus orígenes era enemigo de Mario



- Plataformas
- Nintendo
- Game Boy
- 1994
- 5.900 pesetas
- 1 jugador
- Disponible en CV 3DS

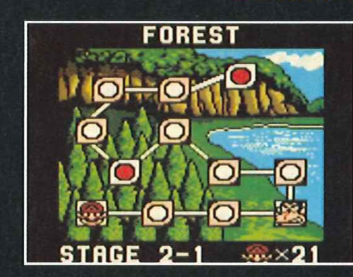
EN SU DÍA DIJIMOS...
Es una imparable mezcla de plataformas e inteligencia. Multitud de niveles hacen que este Donkey Kong no sea una mera reposición, sino un nuevo y verdadero juegazo.

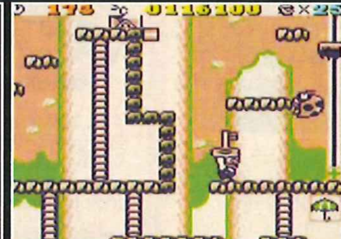
NOTA: 86/100



Esta versión recoge elementos de los arcades originales Donkey Kong, Donkey Kong Jr y detalles de SMB2 de NES.

Los sprites y decorados son sencillos pero llenos de elementos y enemigos. Además, la variedad de escenarios es muy alta.









Donkey Kong

Mejorando el arcade original, con todo el estilo de los juegos de Mario

El año 1994 fue muy importante para Donkey Kong ya que regresó triunfal al mundo nintendero con Donkey Kong Country, obra maestra para SNES. De forma paralela, Nintendo lanzó este juego para Game Boy que homenajeaba (y adaptaba a los nuevos tiempos) el arcade de 1981. No se llamó remake, pero por estilo y personajes, es el apelativo que mejor lo define.

Mejorando el original

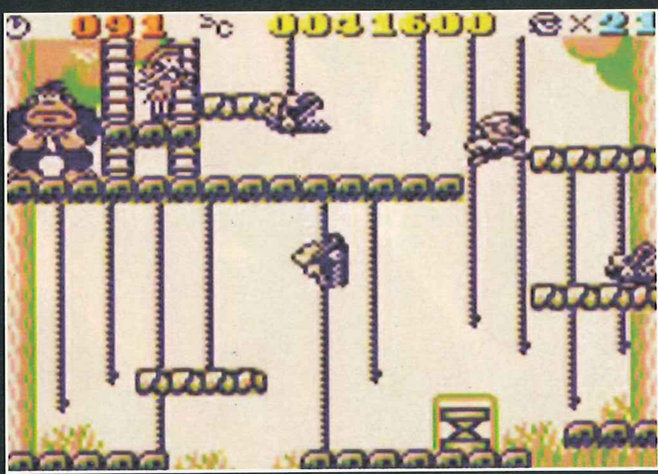
Donkey Kong para Game Boy comienza con los niveles originales del arcade y Mario rescatando a Pauline de las garras de Donkey Kong. Superados los cuatro niveles originales, el juego se convierte en un novedoso plataformas que añade mecánicas de puzle, y Mario debe encontrar una llave y hacer uso de todos los elementos del escenario para superar cada fase y llegar hasta el enfrentamiento de turno con DK. Los primeros desafíos son sencillos, un mero entrenamiento de cara a los más avanzados, donde los puzles se complican de forma salvaje. Aparte, la lista de movimientos de Mario es mucho mayor que en el juego original: además de saltar y usar el martillo, puede ahora coger objetos y enemigos (como en SMB2), saltar hacia atrás, hacer el pino, impulsarse sobre cuerdas, usar trampolines y hacer malabarismos para alcanzar a zonas elevadas. Toda una lista de movimientos que luego se verían en juegos posteriores. Además Donkey Kong Jr. tampoco quiso perderse este remake y Mario lo encuentra como enemigo en varios niveles finales.

El origen de las especies

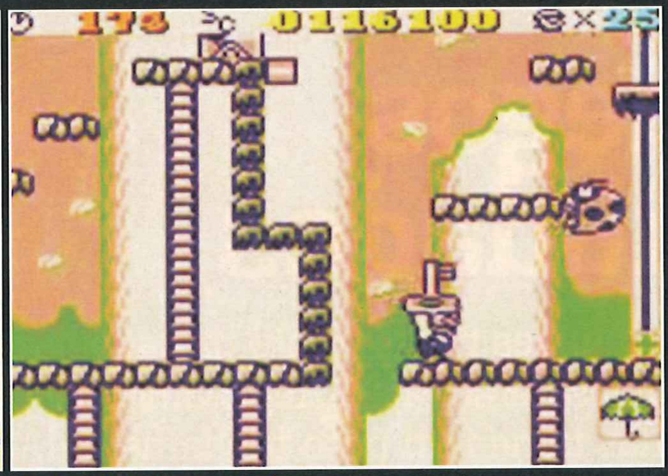
Compuesto de 10 niveles integrados por 101 fases (más una extra de jefe final secreto) Donkey Kong es uno de







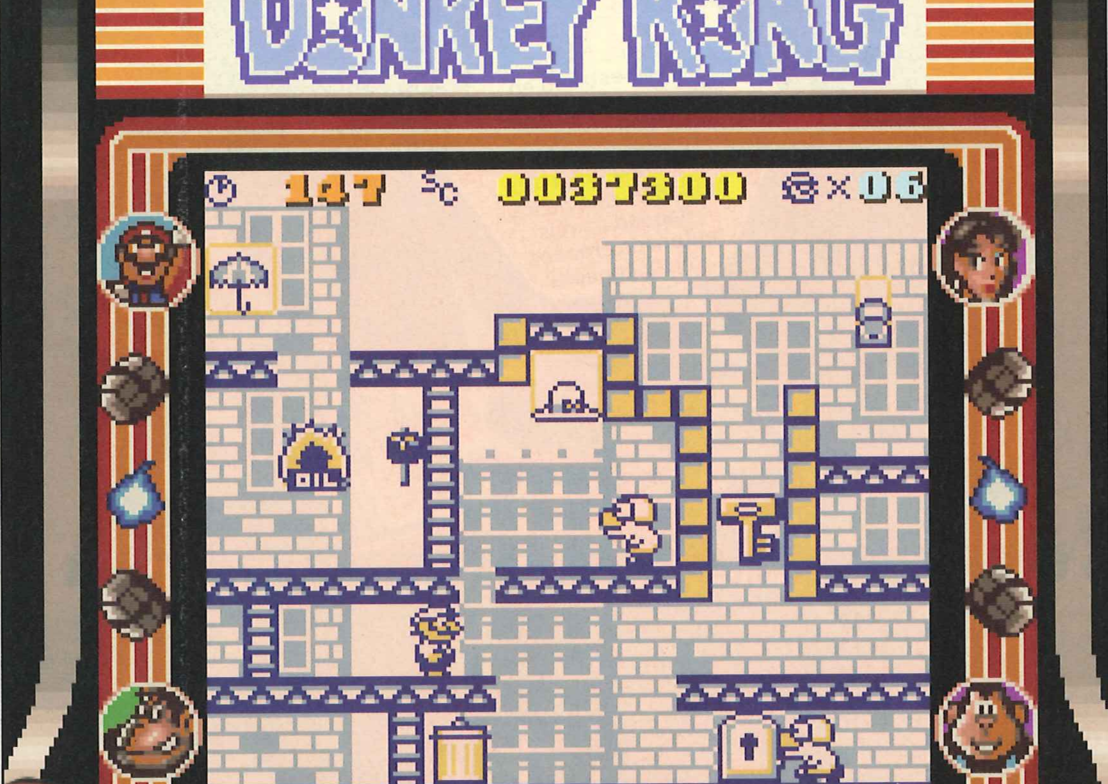
Dispersos por los decorados Mario puede usar los martillos y recoger items para acceder a fases de bonus en las que obtener vidas extra.

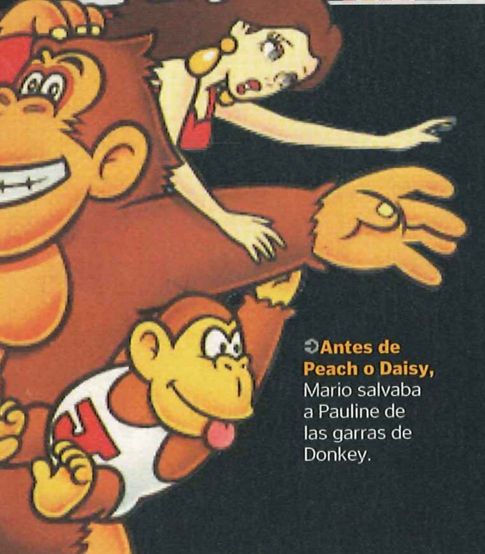


La larga lista de movimientos sirve para que Mario pueda trasladar la llave hasta la puerta de salida, nada fácil de alcanzar.

Mejor a color

Aún quedaban unos años para que Game Boy Color viese la luz pero Donkey Kong para la Game Boy original fue el primer juego que vimos con colores, gracias a que era el primer lanzamiento con contenido exclusivo para Super Game Boy, cartucho de SNES para jugar a la GB en la TV. Con los 4 megas del juego, este disponía de una paleta propia y un fondo de pantalla que emulaba a la máquina recreativa. Los gráficos, además, se veían a la perfección en pantalla grande.





Antes de Peach o Daisy, Mario salvaba a Pauline de las garras de Donkey.

UN HOMENAJE AL ARCADE CLÁSICO QUE AÑADE NUEVOS NIVELES Y MECÁNICAS

los juegos de plataformas y puzles más largos y celebrados de GB. Este ejercicio y homenaje, en el que estaban implicados responsables de la talla de Shigeru Miyamoto, se ha recuperado recientemente en la Consola Virtual de 3DS. Pero su legado siempre ha estado vivo: tomó el nombre de Mario Vs Donkey Kong, juegos publicados por primera vez en la época de GBA y que heredan la filosofía de este cartucho, quizá no muy famoso, pero sí muy influyente. Pero eso, como suele decirse en los mejores relatos, es otra historia que será contada en otra ocasión... quizá en esta sección.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Parece que no han pasado los años por este juego. Sigue fresco y adictivo como el primer día.

Priman la habilidad y capacidad para resolver puzles. Si buscas acción, aquí no la vas a encontrar.

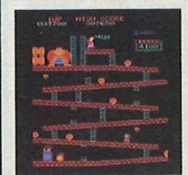
Nuestra opinión

Puzles al estilo Mario

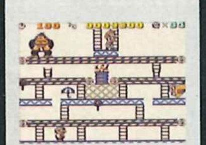
Donkey Kong tiene un desarrollo que lo hace único e inigualable. Unos de los juegos de culto de la Gameboy original, muy adictivo y con protagonistas de enorme carisma.

Nota 89

5 Datos



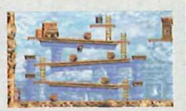
Donkey Kong fue el primer plataformas. Mario todavía no tenía nombre y se le conocía como Jumpman. Solo podía moverse a izquierda a derecha, saltar y usar el martillo



El arcade de 1981 consta de 4 niveles. El segundo no aparece en muchas conversiones (como la de NES), pero este cartucho de Game Boy sí cuenta con él.



Así de aparatoso (pero resultón) lucía el cartucho de Super Game Boy. Un periférico precursor: años después un dispositivo parecido permitía usar juegos de GBA en Cube.



DK es uno de los juegos más homenajeados de la historia. Indies como Braid, RPGs como Chrono Trigger o películas como ¡Rompe Ralph! Todos incluyen guiños al juego.



Nintendo negoció con Coleco para que realizara conversiones del primer Donkey Kong. Las de Atari eran sencillamente espantosas. Eran otros tiempos, antes del 'seal of quality'.

10 juegos de ciudades

A veces las ciudades tienen tanto protagonismo como los propios personajes. Repasamos 10 juegos en los que ellas tienen un peso fundamental.

EL DATO
GTA se estrenó en consolas Nintendo en 1999 con una adaptación de la 1ª entrega ipara Game Boy Color! Su ciudad es uno de los mapeados más extensos creados en la consola

1 SimCity

(Intelligent Systems, SNES, 1991) Era tu ciudad, así que podías hacerla tan grande como querías, ipero también debías gestionarla!



2 Zelda Majora's Mask

(Nintendo, N64, 2000) Ciudad Reloj rezuma vida... y problemas. Y apenas tenemos tres días y una Ocarina para evitar su destrucción.

3 Super Mario Sunshine

(Nintendo, GC, 2002) Ciudad Delfino no recibe al fontanero precisamente como un héroe... nos toca limpiarla con el ACUAC.



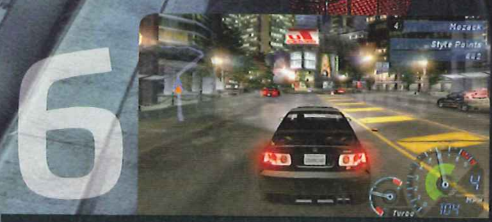
4 True Crime: Streets of LA

(Activision, GC, 2003) Más de 600 km² de mapeado de la ciudad de Los Ángeles por recorrer. Y un montón de delincuentes por detener.



5 Los Urbz: Sims en la ciudad

(Griptonite, GBA, 2004) Los Sims se vuelven urbanos. Toca vida de ciudad y labrarse una reputación, sin olvidar las necesidades básicas.



6 Need for Speed Underground 2

(EA, GC, 2004) Cuando cae la noche en la ciudad, arrancan las carreras ilegales y el espectáculo de luces y neón. iEsta ciudad brilla!



7 GTA: Chinatown Wars

(Rockstar, DS, 2009) Liberty City cobra vida en el último GTA para Nintendo. Su brutal puesta en escena compite con su adictiva jugabilidad.



8 Driver: Renegade 3D

(Ubisoft, 3DS, 2011) Nueva York te cabe en el bolsillo. Y vamos a recorrerla a toda pastilla, en 3D, con supercoches de todas las épocas.



9 NFS Most Wanted U

(EA, Wii U, 2013) Fairheaven es la ciudad donde se disputan las carreras más bestias, y también el paraíso de los coches más elitistas.



10 The Amazing Spider-Man

(Activision, Wii U, 2012) Nueva York es LA ciudad, y recorrerla con Spider-Man es ya una experiencia clásica en nuestras consolas.

10 curiosidades sobre Intelligent Systems

1 Intelligent Systems es uno de los estudios internos más talentosos y prolíficos de Nintendo. Son los responsables de sagas como Advance Wars, Fire Emblem, Wario Ware y Paper Mario.

2 El estudio nació como tal en 1986, pero hasta entonces su personal había formado parte del R&D1 (Research and development, investigación y desarrollo), liderado por el añorado Gunpei Yokoi.

3 Desde el principio estuvieron muy ligados al R&D1 y con el propio Yokoi supervisando el trabajo. Sus primeros juegos para Famicom, como Fire Emblem y Famicom Wars (el germen de la saga Advance Wars) los desarrollaron a "pachas".

4 Empezaron dedicándose a la programación de títulos para NES como Devil World o Tennis, y fueron contratando personal hasta convertirse en un estudio de desarrollo con todas las letras.

5 Cuenta con más de 120 trabajadores en plantilla. Entre sus figuras clave están Tohru Narihiro, que ha trabajado en todos los Fire Emblem, Shozou Kaga (creador de la franquicia) y Toshiyuki Nakamura.

6 En total han trabajado en más de 50 juegos y aplicaciones para las consolas de Nintendo... y eso incluye la Virtual Boy. Se les considera el primer estudio "first party" de la compañía.

7 Llegaron a subdividirse en varios equipos: Team Shikamaru (escribieron guiones y diseñaron escenarios de juegos como Super Metroid), Team Deer Force (también trabajaron en Super Metroid), Team Battle Clash (Tetris Attack) y Team Emblem (Fire Emblem, claro).

8 La marcha de Shozou Kaga y Gunpei Yokoi provocó que el salto a los 64 bits fuera difícil: cancelaron proyectos para N64 como un Fire Emblem. Finalmente desarrollaron la secuela de Super Mario RPG, que acabó siendo Paper Mario.

9 Dominan los puzles. Suyos son Tetris Attack, Pokémon Puzzle League o los recientes Pullblox y Fallblox para la eShop. Uno de sus lemas es "Entertainment for Intelligence".

10 También han creado herramientas de desarrollo para las consolas, accesorios como el Game Boy Player o la Cámara de 3DS.



Niveles llenos de enemigos, plataformas móviles y secretos por descubrir. La isla Kong es un auténtico paraíso de las plataformas.



- PLATAFORMAS
- NINTENDO
- 24 DE MAYO

Donkey Kong Country Returns 3D

El mejor plataformas 2D a la vista de 3DS



Saltos clásicos

A falta de probar la versión final del juego, todo indica que **el control** será 100% tradicional (con stick y botones), quedando la pantalla táctil para **mostrar indicadores.**

Los gráficos y la música de Donkey Kong Country Returns de Wii eran alucinantes, sí, y el sentido del humor era genial, pero lo mejor del juego con diferencia fue su apuesta por el **plataformeo 2D más radical**: saltos y más saltos a ritmo frenético mientras las plataformas se desmoronaban bajo nuestros pies y los malos no paraban de acosarnos. Difícil pero satisfactorio... si te molaban los retos. Y ahora, DKC Returns renace en 3DS con lo único que le faltaba: poder elegir entre la dificultad diabólica o una versión de la aventura accesible para cualquier jugador.

Juego de monos

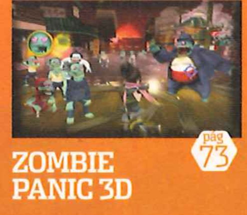
Aunque seguramente ya lo sabes, te resumimos el argumento por si acaso: unos misteriosos tótems vivientes salidos del volcán de la isla Kong han saqueado la reserva de plátanos de Donkey. Para recuperarlos tenemos que recorrer toda la isla, dividida en **ocho grandes zonas** con multitud de niveles y secretos cada una. Un viaje en el que saltaremos sin parar, nos enfrentaremos a una legión de animales y, además, saldremos disparos de barril-cañón en barril-cañón o montaremos vagonetas sin frenos. ¡Quedarse parado no va a ser una opción! Ah, y con **modo a dobles en red local**: un jugador con Donkey y otro con Diddy. Y, ¿qué pasa entonces con la dificultad? Pues que, en el modo normal del juego, se ha suavizado. Nuestros monos tendrán un máximo de tres corazones de vida, y no dos como en Wii. Y en la tienda de Cranky habrá objetos nuevos para evitar caídas, para que la vagoneta y el barril cohete soporten indemnes un ataque, o incluso para invocar un barril DK (ese en el que reaparece nuestro compañero simio si lo perdemos). Sin duda, muchos jugadores agradecerán esas opciones, pero ¿qué pasa si nos mola revivir el juego con la misma dificultad que tenía en Wii? Pues que tendremos el **modo Original**, que recupera la aventura tal cual con todo su nivel de desafío intacto. Ahora solo nos queda probar la versión final para ver qué otras sorpresas, en forma de nuevo contenido, guarda un título que quiere ser el mejor plataformas de 3DS.

Primera impresión

- **El reto se ajusta a tu habilidad.**
- **El multjugador solo será local.**



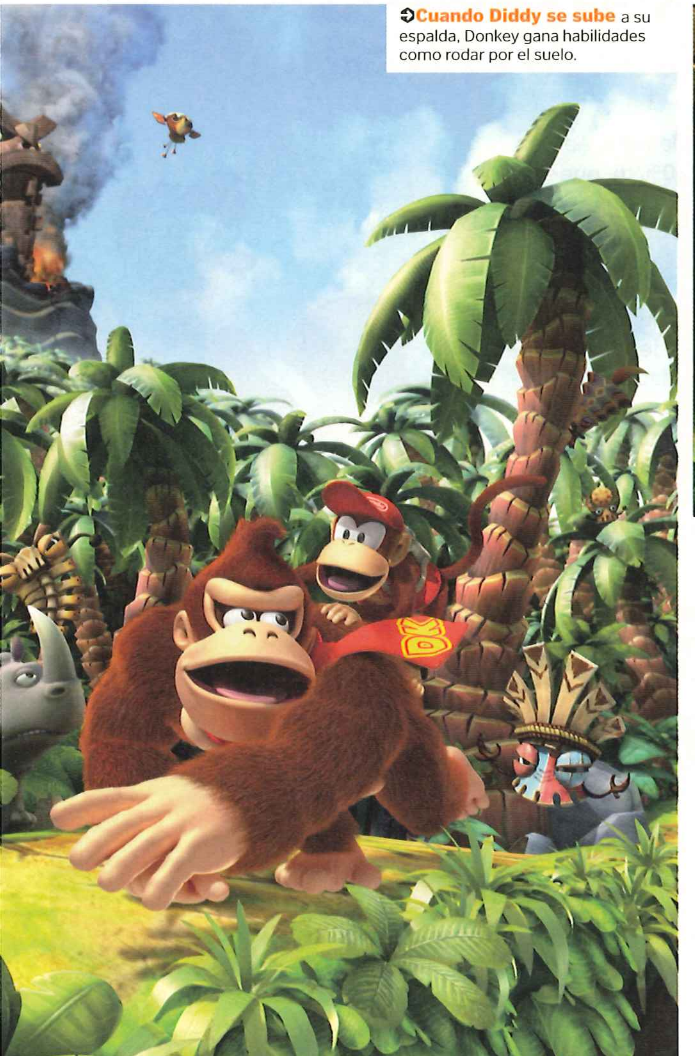
DUCKTALES REMASTERED pág 72



ZOMBIE PANIC 3D pág 73



HAY NOVEDADES QUE SUAVIZAN LA DIFICULTAD, PERO TAMBIÉN UN "MODO ORIGINAL" QUE LA MANTIENE TAL CUAL



Cuando Diddy se sube a su espalda, Donkey gana habilidades como rodar por el suelo.



El efecto 3D quedará que ni pintado para los peligros que llegarán desde el fondo de la pantalla.



¿MÁS FÁCIL ES MEJOR? Nintendo ha decidido suavizar la dificultad del extraordinario DKC Returns en su llegada a 3DS, y tiene su lógica: muchos usuarios la consideraron excesiva en Wii (aunque otros lo disfrutamos al máximo precisamente por eso). Pero en Isla Kong llueve a gusto de todos, porque los dos modos de juego garantizan que, seas o no el jugón más habilidoso, te lo vas a pasar de maravilla.



Estilo 2.5D. Es decir, gráficos 2D para los personajes y fondos modelados en 3D. En ambos casos se han trabajado sprites y fondos con total mimo.



- PLATAFORMAS
- CAPCOM
- VERANO

Ducktales Remastered

Veinte años después, la eShop de Wii U verá renacer a Tío Gilito



En el gamepad

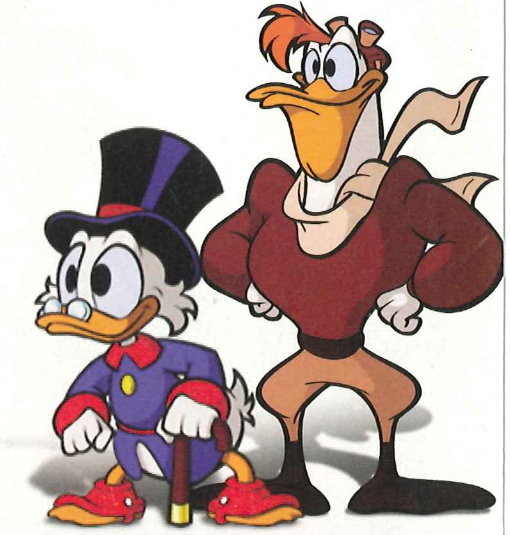
La remasterización incluirá una pantalla con el mapa del juego, pero no está confirmado si la manejaremos directamente desde el gamepad.

Los creadores de **WayForward** tienen buena parte de culpa de esta remasterización del Ducktales original de NES-GB. Sobre todo de haber reflejado, redefinido y ampliado todos los elementos visuales del juego, redibujando los sprites a mano sobre fondos basados en la serie de televisión de los 80. Será porque la propia Capcom, que editó este título en 1989, lo considera una de sus joyas más preciadas. Y por eso nos la trae en alta definición con una mezcla de **personajes 2D en fondos 3D**, que conserva su estilo simple y divertido.

Regreso con novedades

Tío Gilito y sus sobrinos viajan a lugares exóticos de todo el mundo para recuperar **cinco tesoros legendarios**. De las minas africanas al Amazonas, el Himalaya, Transilvania y por fin la Luna. El viaje, que es sobre todo plataformero pero tiene un buen nivel de acción, llenará algunos "vacíos" en la historia original, según ha declarado el productor. Por fin nox explicarán por qué viajabas en un ovni en cierto momento del juego o por qué luchas contra una gran rata en la superficie de la Luna. Apunta además que habrá un **30% de nuevos diseños de niveles**, además de un tutorial para aprender movimientos, un museo, en el que controlar los logros y progresos, y una nueva área de juego en el depósito de dinero del Tío Gilito.

Para rematar, algunas de las voces del juego serán las mismas de los actores que participaron en la serie de televisión, y la banda sonora también ha sido remasterizada digitalmente, con un mix de las melodías clásicas. Si te atrae esto de las Patoaventuras, tienes una cita veraniega con la eShop.

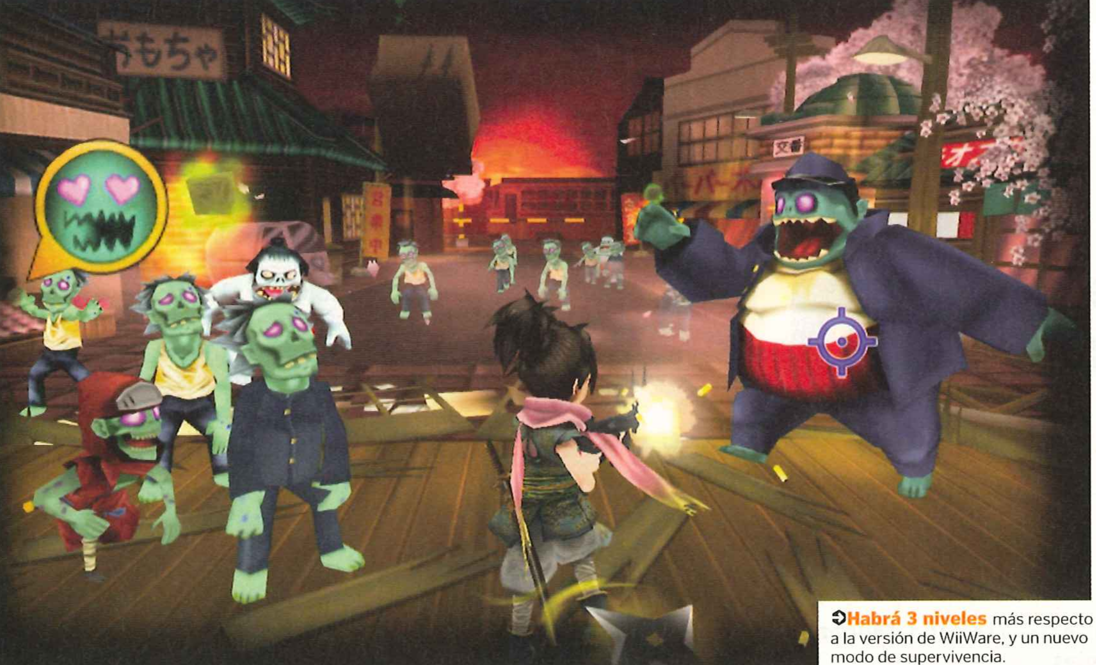


Primera impresión

- **Más desafiante que el original.**
- **¿Cómo será el estilo 2.5D?**



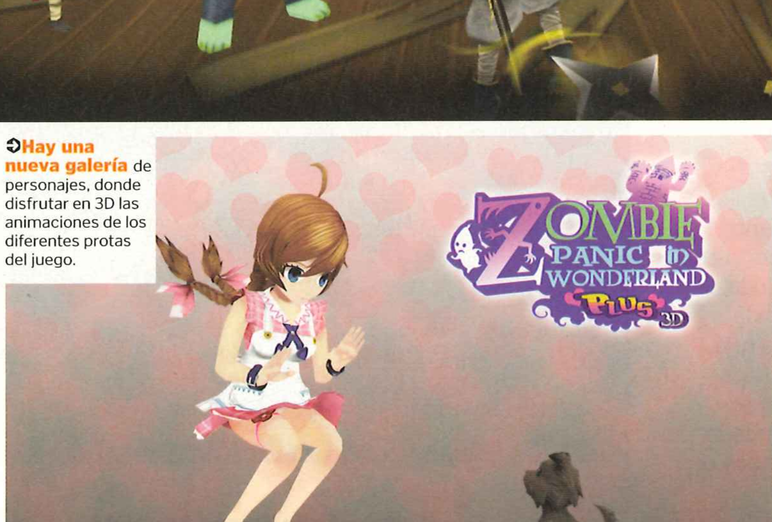




Habrá 3 niveles más respecto a la versión de WiiWare, y un nuevo modo de supervivencia.



El control combinará movimientos con el stick analógico, enfocado a jugones, y sistema táctil, de forma que cada usuario elija el que prefiera.



Hay una nueva galería de personajes, donde disfrutar en 3D las animaciones de los diferentes protas del juego.





- SHOOTER
- AKAONI
- VERANO

Zombie Panic in Wonderland Plus 3D

Más niveles y zombis más estilizados para la 3DS

Han pasado tres años desde que el **estudio valenciano Akaoni** lanzara en Wiiware su Zombie Panic demostrando el buen nivel del desarrollo patrio. La propuesta era simple: un joven héroe, metralleta en ristre, liquidaba cientos de zombis; pero rompedora, pues se plasmaba en pantalla con un estilo que combinaba toques de humor con animación japonesa. Y que nos conquistó. Han pasado tres años, pero ya están de vuelta: los zombis y dos letras más, **Plus y 3D**; no es lo único que se añade al juego que Akaoni lanza en verano en la 3DS eShop.

Nuevo control, más niveles

El Zombie Panic original incluía 9 niveles más 1 de supervivencia; el plus 3D traerá 12 más 1 de supervivencia largo con un sistema de juego diferente que os va a sorprender. Básicamente al completar los 12 niveles se desbloqueará el modo supervivencia y la historia continuará... pero de otra forma.

¿Qué más, qué más? Pues bastantes cosas, según lo que nos han comentado los chicos de Akaoni. Por ejemplo, habrá una **galería de personajes** para disfrutar una y otra vez viendo los modelos 3D, que como podéis apreciar han sido rediseñados. Esta versión dispone además de un **nuevo sistema de control,** más enfocado a jugones, que usa el stick analógico. Pero conservará también el sistema táctil para que cada usuario elija el que prefiera. ¿Listo para aniquilar zombis?

Primera impresión

- **Más acción y nuevo control**
- **¡Lo queremos jugar ya!**



Control táctil

En la pantalla inferior de 3DS podremos seleccionar las diferentes armas que manejarán nuestros héroes, y estaremos al tanto de las estadísticas de progreso.



El buzón

¡Bienvenido! Has llegado a la sección donde tú preguntas y nosotros respondemos. Y además, si tienes suerte, te llevas un juego por la cara.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos que recibamos sortearemos **1 eShop Card de 15 Euros**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Más Animal Crossing

Samuel Juárez

Hola R.O.N. Para el 14 de junio tendremos la suerte de disfrutar un nuevo Animal Crossing para 3DS, pero... ¿seremos afortunados de disfrutar un Animal Crossing para Wii U en los próximos años?

Aún no hay nada anunciado, pero ¡ojalá! Es cierto que desde que nació la saga ha habido un Animal Crossing en cada consola de Nintendo, así que probablemente sólo sea cuestión de tiempo ver una entrega en Wii U. De momento "anhelemos" el de 3DS, que vendrá con novedades más que memorables.

Saga inédita

David López

Buenas, R.O.N. Soy David López, os escribo desde Aspe (Alicante) y soy uno de vuestros mayores seguidores. ¿Es posible que salga un videojuego de la saga Mother para 3DS? Al final de Mother 3 pone: "END?", como insinuando que seguirá la saga. Muchas gracias.

Esta mítica trilogía de RPG de Nintendo, conocida en Estados Unidos como EarthBound, no ha llegado a salir en Europa en ninguna de sus tres entregas. Hemos conocido a sus personajes Ness y Lucas, eso sí, gracias a su inclusión en la saga Super Smash Bros. Desde que apareció en GBA la tercera entrega que comentas, no ha habido continuación, pero siempre tendremos la esperanza de ver nuevos capítulos o remakes que lleguen aquí.

Fan de Inazuma Eleven

Luis Navas

Hola, R.O.N. Me llamo Luis y os quiero hacer varias preguntas: ¿Saldrá Inazuma Eleven Strikers Xtreme 2012 en España?

De momento no conocemos ningún plan para localizar este título en Europa, que es una versión con mejoras y extras del Strikers original.

¿Y qué me podéis decir de Naruto: Gekito Ninja Taisen Special?

Tampoco hay nada anunciado sobre este Naruto. Eso sí, tienes el reciente Naruto Powerful Shippuden para 3DS, y esperamos ver futuras entregas en nuestras consolas.

¿Sacarán algún Pokémon más al estilo Battle Revolution para Wii?

No, pero seguro que veremos juegos de Pokémon en Wii U, como Rumble U, que acaba de ser anunciado con funcionalidad NFC, al estilo de Skylanders.

Decís que Inazuma Eleven 3 será adaptado a 3DS en España, pero ¿podría tratarse de la adaptación de los 3 primeros títulos de la saga o también de Inazuma Eleven Go?

De momento tendremos únicamente la adaptación a 3DS de Inazuma Eleven 3 en sus ediciones Spark y Bomber (que no es poco), aunque es de esperar que el año que viene llegue también Inazuma Eleven Go.



Animal Crossing será uno de los títulos clave para 3DS. Sale este verano, y de momento no se ha hablado de ninguna versión para Wii U.



Rumble U es el primer juego de Pokémon que verá la luz en Wii U. Será una entrega evolucionada del original de Wii, con mucha acción y tecnología NFC. Pronto en Japón.

Assassin's Creed IV

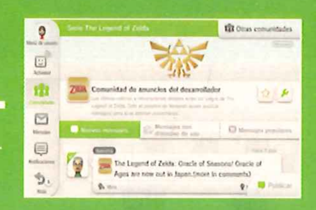
Gabriel González

Hola, RON. Acabo de comprarme la Wii U y quería saber algunas cosas. ¿Cargar




LOS MEJORES CONSEJOS DE ESTE MES...

pág 76 **Qué se lleva en Miiverse...**
Descubre los mejores dibujos y comentarios, las últimas comunidades...



pág 80 **Cómo crear vídeos en 3DS**
Segunda entrega con más consejos de experto para manejar la cámara.




MIRA LO QUE HAN DICHO...



"Hemos decidido abandonar los desarrollos internos en LucasArts para apostar por un modelo de licencia"

Disney, declaraciones a GameInformer



"Queremos hacer juegos que ofrezcan diversión a los jugadores, de modo que si tenemos la oportunidad, sin duda nos gustaría hacer otro Advance Wars"

Masahiro Higuchi Project manager de Fire Emblem Awakening

SEGA®

"Hemos decidido no continuar con el desarrollo de Alien Colonial Marines para Wii U. Pero tened la seguridad de que tenemos fantásticos desarrollos para Wii U que podremos anunciar próximamente"

Sega, declaraciones a GameInformer



"[Skylanders] es un juego más lineal, vas del punto A al Z. Disney Infinity es un mundo abierto en el que explorar. Hay un área completa del juego donde puedes crear, configurar y modificar tu mundo como quieras"

John Vignocchi, Productor de Disney Infinity

el Wii U gamepad mientras juegas dañaría su batería?
Por supuesto que no. No hay ningún problema en jugar y cargar el mando al mismo tiempo.

También me gustaría saber si se podrán reservar ediciones de coleccionista de Assassin's Creed IV para Wii U.
Sí, ya se pueden reservar y además habrá varias ediciones a cada cual más completa. Te lo contamos. La edición especial (69,95€) incluirá una misión extra, y armas y trajes adicionales, mientras que la Skull Edition (79,95€) vendrá además en una elegante caja metálica y acompañada de un libro de arte, la banda sonora original en CD, dos litografías y acceso a una misión más. Por su parte, la Bucaneer Edition (99,95€) incluirá todo lo mencionado junto con otra misión adicional extra y una figura del protagonista Edward Kenney en una gran caja especial. Por último, por si no tuvieras suficiente, la Black Chest Edition (149,95€), exclusiva de la tienda digital de Ubisoft, vendrá en una caja aún más impresionante y contendrá todo lo que hemos dicho además de un mapa y la bandera negra del juego, y su figura de Kenney incluirá también la proa de su barco, el Jackdaw.



Assassins Creed IV llegará a Wii U con distintas ediciones que incluirán misiones extra, litografías, figuras...

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

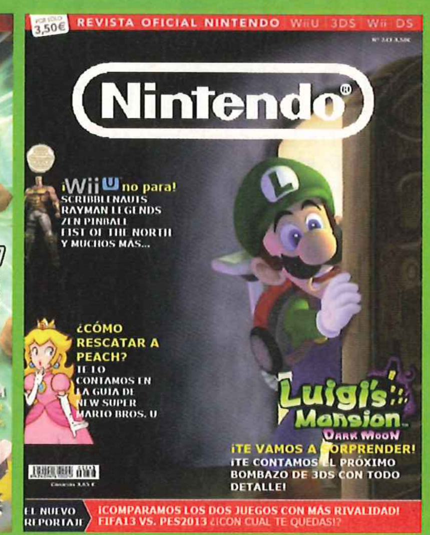
¡Y nuestra favorita este mes se lleva Spider-Man Edge of Time de 3DS!







Alejandro Patiño (13 años)



Jaime Lapaz Amores



Sergio Jacinto (15 años)

Comunidad Miiverse™



Entérate de las últimas novedades, disfruta con algunos de los mejores dibujos, echa un vistazo a las nuevas comunidades y averigua qué se dice en Miiverse

Miiverse, al móvil

Su llegada a smartphones y PC se espera para mayo

Kiyoshi Mizuki, productor de Miiverse, anunció en la Game Developers Conference que Miiverse aterrizará en smartphones y navegador web durante el mes de mayo. En el próximo número esperamos ampliar todos los detalles, así que estad atentos. Mizuki también comentó la próxima llegada de la comunidad Miiverse a 3DS, aunque de momento no hay fecha confirmada. Por otra parte, una reciente actualización de Miiverse ha añadido una división por tipos de las comunidades que hace más fácil moverse por ellas, y una limitación de 100 comentarios simultáneos que mejora los tiempos de carga.



Los mejores dibujos

Los dibujos son muy populares en Miiverse, y algunos de ellos reciben cientos de "mola". Esta es una selección del mes.

Sandra Wai-San
Hace 3 días



Chase McCain, el nuevo héroe
El protagonista de Lego City Undercover se ha convertido en una nueva estrella para nintenderos de todo el mundo.

Olli gniesgnaddel
Hace 3 días



The Legend of Chase McCain
En este dibujo, un fan dibuja al policía de Lego City con las prendas de Link. ¡Seguro que Chase está orgulloso!

G HAM Gham1988
Hace 1 día



Caza de monstruos
Monster Hunter 3 Ultimate está causando furor, y son muchos los dibujos de los monstruos del juego.

SteelStyle SteelStyle
Hace 3 días



Need for Speed: Most Wanted U
Otra de las novedades más potentes del catálogo de Wii U también tiene su ración de dibujos en Miiverse.

GRAY greenteacafe
Hace 1 día



Link, un clásico
Los fans de The Legend of Zelda son legión, y mantienen la comunidad de la saga muy activa con palabras y dibujos.

Der LLLL Der_LLLL
Hace 2 días



Mario en acción
Y por supuesto, Mario se lleva máxima atención. Aquí lo tenemos en un nivel de avance lateral.



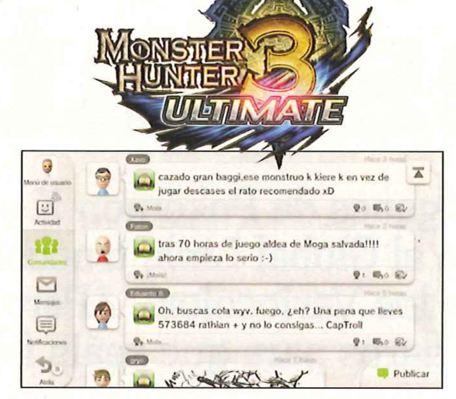
Nuevas Comunidades

Lego, Punch-Out!! y MH3U, las protagonistas de este mes. Será por algo, ¿no?





PUNCH-OUT!!







Lego City Undercover

Esta super novedad para Wii U ha sido recibida con entusiasmo por los jugadores, algo que puede apreciarse echando un simple vistazo a su comunidad. Muchos publican capturas de algunos de sus momentos favoritos del juego, y hay todo tipo de comentarios divertidos que hacen referencia al gran sentido del humor de la aventura de Chase McCain. Ya os lo decíamos: el mejor juego de Lego hasta la fecha.

Punch-Out!! (Consola Virtual)

Dentro de la promoción de juegos de NES a ii30 céntimos!!, el anterior mes tocó Punch-Out!!, considerado uno de los mejores juegos de NES. Apareció originalmente en 1987, aunque Nintendo creó la saga tres años antes en recreativa. Posteriormente aparecerían entregas en Super NES y, más recientemente, Wii. Según vemos en Miiverse, muchos jugadores jóvenes están descubriendo el título de NES gracias a Wii U.

Monster Hunter 3 Ultimate

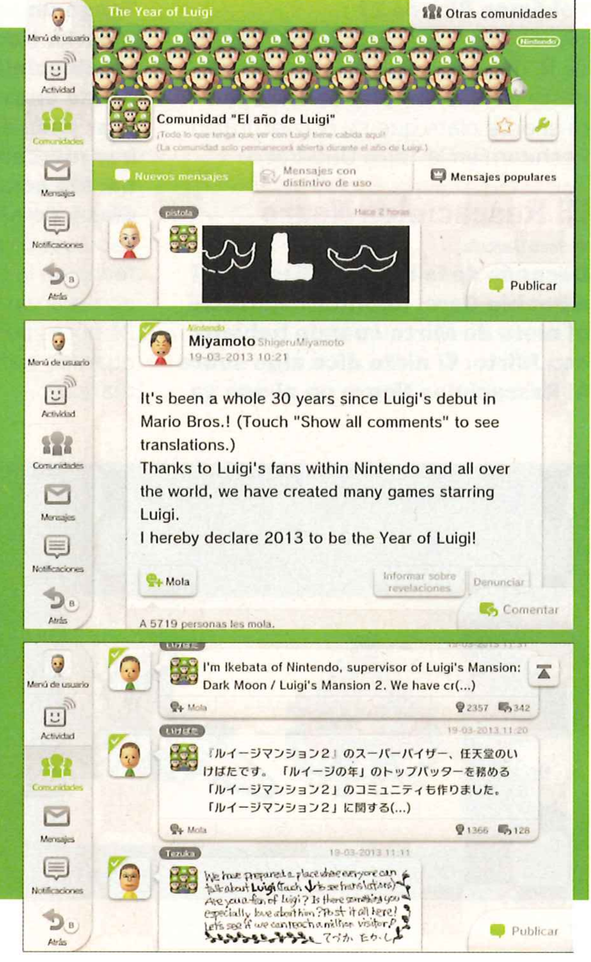
La comunidad de la versión definitiva de Monster Hunter 3 bulle de actividad. Se nota que la saga cuenta con seguidores muy apasionados, ya que no dejan de compartir consejos, pedir ayuda para algunos tramos difíciles, narrar sus hazañas y publicar numerosos dibujos de las criaturas del juego. Sin duda, un reflejo tanto de su excepcional calidad como de las sanas relaciones de compañerismo de sus jugadores.

El año de Luigi

Miyamoto da el pistoletazo de salida a esta comunidad

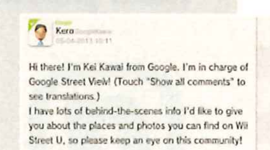
El entusiasmo se apoderó de Miiverse cuando el mismísimo Shigeru Miyamoto hizo su primera aparición en la red social nintendera para honrar a uno de sus ídolos genuinos. Una nueva comunidad especial llamada "El año de Luigi" contó con la presentación del gran gurú de Nintendo, que declaró 2013 como el gran año del hermano de Mario. Se cumplen 30 años desde la primera aparición de Luigi en un videojuego, y la celebración se va a realizar por todo lo alto. Ya está en las tiendas un juegazo como Luigi's Mansion 2, pero sólo es el principio. Mario & Luigi: Dream Team, el cuarto de esta saga rolera portátil y primero para 3DS, aparecerá también este año y dará mucho protagonismo al fontanero de verde. Además llegará un nuevo e importante descargable para New Super Mario Bros. U titulado New Super Luigi U, en el que él será la estrella. Y quién sabe qué otras sorpresas...





Gente Nintendo

Miiverse es un punto de encuentro para todos los amantes de Nintendo, incluyendo a los desarrolladores que trabajan en nuestros juegos favoritos. Estas son algunas de sus publicaciones.



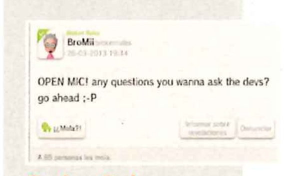
Kei Kawai

Miembros de Google como Kawai también está presentes en Miiverse, ya que trabajan en la estupenda aplicación Wii Street U.



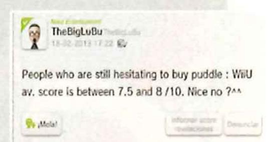
Martijn Reuvers

Uno de los miembros clave de Two Tribes agradecía sorprendido la gran actividad en la comunidad de su juego Toki Tori 2.



Broken Rules

Los creadores de Chasing Aurora se muestran encantados de responder las preguntas de los jugadores en Miiverse.



Neko Entertainment

Los creadores de Puddle apuntaban a las buenas puntuaciones recibidas por su juego en los medios especializados.

Oak al rescate

Nuevas imágenes de Pokémon X e Y, peluches en el Global Link, trucos para conseguir a los Variocolor... ¿Pero qué más puedo daros para que seáis felices?





Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Conseguir a Reshiram

David Seseña

¿Cómo consigo a Reshiram en Pokémon Blanco 2?

Tienes que ir a las Ruinas del Palacio de N, donde un Zoroark te guiará hasta él. Si le derrotas te entregará el orbe claro que se convertirá en Reshiram en la Torre Duodraco.

El Rascacielos Negro

Josu Gaztelu

Después de la Fragata Plasma fui a Pueblo Ocre, entonces apareció el nieto de Mirto cuando hablaba con Mirto. El nieto dice algo sobre el Rascacielos Negro en el que ya estoy en la zona 7. ¿Podría decirme cuántas zonas tiene?

El Rascacielos Negro consta de 10 zonas y recibirás un Gible variocolor tras completarlas la primera vez que guardes con el último cambio de hora realizado.

¿Podría seguir adelante en el juego sin completar el Rascacielos Negro?

Es algo opcional, por lo que puedes continuar el juego antes de pasártelo.

Sin compras en la galería

Tayini Hernández

Tengo un pequeño problema con la galería. Hace unos días uno de mis establecimientos subió a rango 4 y desde entonces no he podido comprar nada en ninguno. Dice que no hay mercancía y que vuelva mañana. Me ocurre desde hace varios días y no sé que hacer...

Eso sucede por cambiar la hora o fecha de la consola. Podrás volver a comprar una vez que hayan pasado 24 horas desde la primera vez que guardes con el último cambio de hora realizado.

Jolteon & Eevee

Esteban Ávila López

En Blanco 2, ¿se puede capturar a Jolteon y a Eevee?

En el solar de Ciudad Porcelana al que se accede a través de las alcantarillas podrás encontrar a Eevee. Después sólo tienes que evolucionarlo con Piedra Trueno.



Captura debilitada

José María Soriano

Cuando entré en la sala Pico Roca para capturar a Regirock, intenté capturarlo pero lo debilité. ¿Puedo volver a intentarlo?

Siento decirte que no. Es recomendable guardar antes de los Legendarios por si suceden estas cosas.

Intercambio de claves

Daniel Raniolo

Tengo la edición Pokémon Negro 2 y he intercambiado claves con un amigo que tiene Blanco 2. Ya he superado el Cavernogal Blanco, pero no consigo a Dratini variocolor. ¿Es que no se puede conseguir en esta edición?

Lo siento pero así es, no se puede conseguir. Al cambiar las claves, en tu edición recibiste a Gible variocolor, mientras que en Blanco 2 se consigue a Dratini variocolor.



Peluches de Ho-oh y Lugia



Si utilizas la contraseña **GOTSGOTS** en el apartado de Promociones de la Pokémon Global Link antes del 2 de mayo, conseguirás unos peluches de Ho-oh y Lugia con los que podrás decorar tu habitación del Dream World.



Aquí tiene mi alineación Pokémon

Adrián Arribas

Tengo problemas para pasarme la liga Pokémon en Blanco 2 y quería que me diese su opinión sobre mi equipo: Lucario al nivel 60, con Pulso dragón, Psíquico, Esfera aural y Fuerza. Serperior al nivel 56, con Gigadrenado, Hoja aguda, Portazo y Drenadoras. Ampharos al nivel 54, con Rizo algodón, Chispazo, Derribo, Puño trueno. Azumarill al nivel 54, con Hidrobomba, Doble filo, Acua aro y Surf. Zweilous al nivel 51, con Pulso dragón, Avivar, Carga dragón, golpe cuerpo. Lucario (otro) al nivel 55 con A bocajarro, Esfera aural, Ataque óseo y Contador.

Al primer Lucario le sobra Fuerza, ponle mejor Pulso umbrío o Bolsa sombra. Ampharos estaría mejor con Fuerza que con Derribo, además de que deberías cambiar Rizo algodón por Doble rayo (nivel 55). En lugar de Azumarill sería mejor utilizar a Jellicent. Por otro lado, se echa en falta algo de Volador en tu equipo, por lo que sustituiría al segundo Lucario por algún Pokémon volador.

Transferencias de Pokémon

Edu Torres

En Pokédex 3D Pro he desbloqueado a Meloetta y a Genesect. Pero aunque tengo las dos formas de Meloetta, no tengo a los Genesect con todas las ROMs. ¿Por qué?

No están incluidas las diferentes formas de Genesect en Pokédex 3D Pro.

¿Se puede transferir Pokémon de juegos de TODAS las generaciones a Blanco 2 mediante el Pokétransfer?

Sólo se pueden transferir desde la cuarta generación, aunque puedes traer Pokémon desde la tercera si antes los pasas a un juego de la 4ª.

Truco misterioso



Encuentra Pokémon variocolor más fácilmente

Las probabilidades de encontrar un Pokémon variocolor son normalmente de 1 entre 8192. Sin embargo, podemos conseguirlos más fácilmente si en la guardería dejamos a un Pokémon de otro país junto a uno de nuestro país. Con solo esta sencilla operación, las probabilidades de que nazca un Pokémon variocolor del huevo en la guardería pasarán a ser de 1 entre 2048.

Además, en Pokémon Negro 2 y Blanco 2 podemos conseguir el Amuleto Iris completando la Pokédex Nacional, con el que las probabilidades aumentarían a 1 entre 1024. Luego sólo nos tocará abrir unos cuantos huevos hasta que obtengamos nuestro Pokémon variocolor.



Este Pokémon sospechosamente parecido a Mewtwo es el último desvelado en el plantel del próximo Pokémon X y Pokémon Y para 3DS.

¿Y qué hay de nuevo de Pokémon X/Y? ¡Me encantaría que sacarais una guía por entregas de estos juegos!

Claro, ni lo dudes. Aquí etaremos con la guía en cuanto esté el juego. Respecto a novedades, la que ves aquí, un Pokémon muy similar a Mewtwo.

Radar Pokémon

Bernat Armengol

¿Sabéis cuántas ciudades habrá en Pokémon X/Y?

Aún desconocemos los datos sobre la nueva región.

En el Radar Pokémon, con la lente temporal me salió una Dialga. ¿Es debido a que tenía Pokémon Diamante en la ranura del juego?

Sí, en Radar consigues a Pokémon especiales según el juego insertado.

Cómo crear los mejores vídeos con tu 3DS (II)

Volvemos a la carga con una nueva tanda de consejos para sacar el mayor partido a tu cámara de 3DS. No ganarás un Oscar, pero seguro que te diviertes.



Sabías que...

Para los eruditos del vídeo, aquí van las especificaciones técnicas de los archivos de 3DS:

- **Resolución:** 480x240
- **Fotogramas por segundo:** 20 en modo normal, 5 en modo nocturno
- **Compresor:** Motion JPG Video (MJPG)
- **Contenedor:** AVI
- **Compresión aproximada:** 4700 kbps en modo normal con los ajustes iniciales y las cámaras exteriores, 1700 kbps con la interior. (1400/500 kbps en nocturno).
- **Proporción de píxeles:** Píxel cuadro 1,0
- **Escaneo:** progresivo.
- **Audio:** IMA WAV ADPCM 16KHz, 16 bits, Mono

5 claves para editar

Reproduce a ritmo más rápido, o más lento; convierte tu voz en la de un barítono; captura una imagen del vídeo y conviértela en imagen. Te contamos cómo sacar partido de la edición de un vídeo

En el modo 'Presentación' veremos que los clips de vídeo se distinguen por tener un marco de película. Cuando los seleccionamos se reproducen de principio a fin, pero podemos editar la reproducción presionando sobre la pestaña 'Editar'. Estas modificaciones no se graban en el archivo, sólo sirven para editar la reproducción en esa sesión, así que no hay problema en que juegues con ellas como te plazca.





1 Velocidad Podemos ver el vídeo a menor o mayor velocidad moviendo el indicador de la barra de izquierda a derecha.

2 Tono Sube (agudo) o baja (grave) el tono del sonido. Si siempre has querido oírte en plan 'Alvin y las Ardillas' súbelo a tope, y si quieres sonar como Darth Vader, hacia abajo.

3 Control de reproducción Ve hacia delante, hacia atrás, o pausa la imagen con las dos flechas. Puedes colocarte en un punto concreto de la línea de tiempo.

4 Capturar Consiste en tomar una foto del momento del vídeo que se está reproduciendo en ese momento. Para afinar bien, conviene usar el pause.

5 Tipo de reproducción Aquí podemos elegir entre ver el vídeo repetidamente en bucle, una sola vez hasta el final o, lo más llamativo, hacer una pequeña edición. Seleccionamos dónde queremos que comience la reproducción y dónde debe acabar.

Consejos prácticos

Una vez controlada la herramienta, toca intentar poner en práctica todos los consejos, para lograr que los vídeos sean cada vez mejores. Lo serán si tomas nota de estos consejos prácticos.



Crea profundidad Aprovecharás más el efecto 3D si grabas planos con elementos a distintas distancias. No temas sacar un elemento desenfocado cerca de la lente, mientras no sea el protagonista de la imagen.



Muévete despacio No hagas movimientos bruscos durante la grabación, de lo contrario te pueden salir vídeos muy incómodos de ver. Y no solo porque salgan desenfocados: los movimientos de cámara marean.



Cuida la horizontalidad Es fundamental en cualquier vídeo, pero más aún al grabar con dos lentes dispuestas en horizontal.



Graba clips cortos Así no te resultarán pesados. Además, recuerda que la grabación se detendrá automáticamente a los 10 minutos.



Usa bien la macro Las lentes de la consola enfocan bien a partir de unos 30 cm. de distancia, así que no te acerques demasiado a los objetos que quieras grabar.



Descansa la vista Grabando nos movemos más que jugando, así que si te mareas o te resulta incómodo previsualizar en tres dimensiones, simplemente baja al máximo el regulador 3D. Los vídeos se grabarán igualmente con las dos lentes, y podrás elegir entre las 2D y las 3D cuando los reproduzcas.



¿Qué puedo hacer con mis vídeos?

A los vídeos obtenidos a través de la Nintendo 3DS se les saca el mayor rendimiento en la propia consola. No obstante, podemos sacar la tarjeta SD y pasar los clips al ordenador a través de un lector de tarjetas. No todos los reproductores leerán bien los vídeos obtenidos con las cámaras exteriores, dado que tienen dos pistas de vídeo para el 3D, pero sí que podrás subirlos a Youtube o editarlos con los programas de edición habituales.

Próximo número

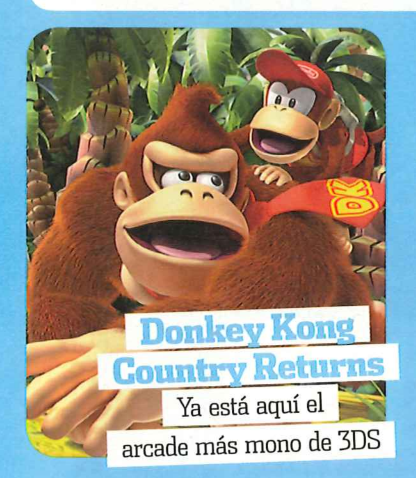
Sale el **17** de mayo

COMIENZA TU NUEVA VIDA

Animal Crossing New Leaf

Da igual que llueva, nieve o haga calor. En cualquier sitio o a cualquier hora. Abre tu 3DS y prepárate para disfrutar la nueva vida que estás a punto de comenzar en el juego de más éxito que ha salido hasta ahora en 3DS. No tengas la menor duda: te vamos a contar todo sobre Animal Crossing.

LOS TEMAS MÁS POTENTES



Donkey Kong Country Returns
Ya está aquí el arcade más mono de 3DS



Fire Emblem
¡Conoce a fondo a todos los personajes!



Monster Hunter 3
Trucos y estrategias para acabar con los más de 70 monstruos del juego

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Luis Galán, Samuel González, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Raúl García, Roberto J.R. Anderson, Patricia Gamo, Jorge Puyol, Laura Gómez, Borja Abadie

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Directora General
Mamen Perera

Director del Área de Juegos
Manuel del Campo Castillo

Director de Arte
Abel Vaquero

Subidrector General Económico-Financiero
José Aristondo

Directora de Producción y Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas de Información
Javier del Val

Coordinación de Producción Roberto Rodas

Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Directora de Marketing y Ventas
Belén Fernández

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Director Comercial
José Manuel Saco

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo

Coordinación de Publicidad
Lucia Martínez
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992








Revista Oficial Nintendo
Nintendo®


Nintendo®
2013 Pokémon/Nintendo


The Pokemon Company
POKÉMON™
MUNDO MISTERIOSO
PORTALES AL INFINITO


The Pokémon Company
POKÉMON™
MUNDO MISTERIOSO
PORTALES AL INFINITO

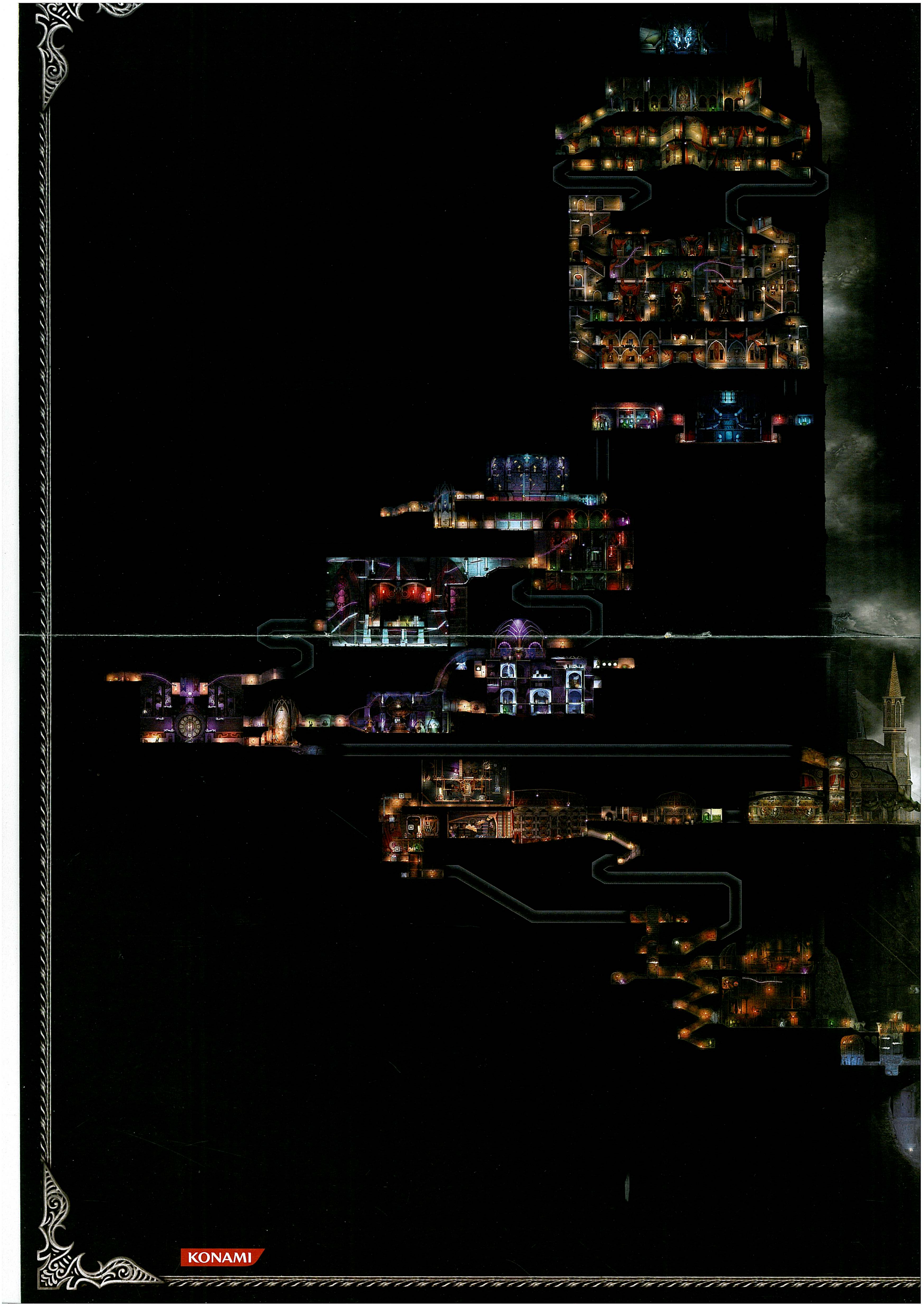
ACTO II
ALUCARD



ACTO II
ALUCARD



mercurysteam


KONAMI